
VIDEOJUEGOS CINE SERIES LITERATURA MUSICA
Revista mensual | febrero 2011 | nº 4
GIANT
MAGAZINE
LOS PRIMEROS LANZAMIENTOS:
SUPER STREET FIGHTER IV 3D EDITION
RESIDENT EVIL: THE MERCENARIES 3D
PES 2011 3D
RIDGE RACER 3D
SUPER MONKEY BALL 3D
PUZZLE BOBBLE UNIVERSE
DEAD OR ALIVE:
DIMENSIONS
RAYMAN 3D
PROFESSOR LAYTON AND THE
MIRACLE MASK
LA 3DS
NINTENDO
YA ESTÁ AQUÍ
NINTENDO 3DS
ÓSCARS 2011
TODO LO QUE NECESITAS SABER
DE LOS NOMINADOS
GHOST TRICK: PHANTOM DETECTIVE · THE GREEN HORNET · ENTREVISTA: BORJA COBEAGA
BOOK TRAILERS · THE ALLMAN BROTHERS BAND · 127 HORAS · RED

Bienvenido a un **futuro** más **completo**, más **profesional**, y más **personalizado**.

Bienvenido a
Training Expencience
de Elmansofilms
Temporada 2010/2011

Matricúlate en nuestros cursos a través de nuestra web **http://www.elmansofilms.com** y empieza a disfrutar de Training Experience.

Oficinas Centrales
Parque Empresarial Nuevo Torneo
C/ Astronomía 1 Torre 1, Planta 3, Num 13
41005 · Sevilla
Tel. 664 673 875
formacion@elmansofilms.com
info@elmansofilms.com





“Durante años, los diseñadores han mirado a Hollywood e intentado copiar sus estructuras. Es imperativo que los diseñadores podamos contar historias a través del juego, mientras mantenemos al jugador bajo control”.

Wright Bagwell

Director creativo de Visceral Games

PRÓLOGO

Marshall McLuhan sostenía que todo medio comienza a avanzar mirando hacia atrás, hasta que en algún momento encuentra la cualidad que le diferencia del resto y que acaba convirtiéndolo en la "extensión" humana que, en definitiva, es cualquier medio tecnológico. Internet y la web 2.0 encontraron su cualidad en el hipervínculo. Hoy el hipervínculo amenaza con destruir la aldea global, derribar las fronteras del mundo de una manera que ni el propio McLuhan podría haber previsto. 2011 ya ha sido calificado como "el año de las revoluciones". Pese al escepticismo de algunos, todo parece indicar que las redes sociales han jugado un papel importante en esta parte de la Historia que algún día estudiarán nuestros hijos. Igual que estudiaron la importancia de la imprenta y de la incipiente prensa política durante la Revolución Francesa. Se desconoce hasta qué punto el alcance de Twitter ha sido vital en la revolución, lo que es cierto es que el gobierno de Mubarak bloqueó esta aplicación a los egipcios, además de cortar el acceso a Internet en las redacciones opositoras al régimen. ¿Se está convirtiendo la web 2.0 en la extensión de nuestra conciencia social? Es imposible creer en el milagro de las redes sociales sin la voluntad de los ciudadanos, pero quizá vaya siendo hora de indignarse un poco, como nos conmina a hacer Stéphane Hessel en su panfleto. El medio es el mensaje. Un medio que, utilizado sabiamente, puede llegar a convertirse en el revulsivo que le hacía falta a una generación marcada por el determinismo tecnológico.

GIANT MAGAZINE ESPAÑA

Directores: Carlos Ramírez (carlosramirez@giant-magazine.com), Lola Temblador (lolatemblador@giant-magazine.com)
Redactores: Carlos Ramírez, Lola Temblador
En este número han colaborado: Manuel Broullón (mbroullon@giant-magazine.com), Moisés Prieto, Antonio de la Mano, Juan Manuel Cabañas, Abel Guerola, Javier Solera, Rafa Osuna, Txema Marín
Publicidad: publicidad@giant-magazine.com
Contacto: contacto@giant-magazine.com
Agradecimientos: Fernando Carvente (serifdechocolate.wordpress.com) por dejarnos emplear su tipografía en la cabecera

sumario

NÚMERO 4 FEBRERO 2011



El mundo contrarreloj, por: Txema Marín.

NGP, la Nueva Generación Portátil de Sony



El pasado 27 de enero se presentó en Tokio la segunda generación de la consola portátil de Sony: la Next Generation Portable. La expectación al respecto ha sido muchísima desde que Nintendo anunció la llegada de la 3DS, hace ya algunos meses. Sony debía contrarrestar el golpe de efecto que los de Kioto habían conseguido al incorporar una pantalla 3D sin gafas en su portátil; y lo hizo con las mejores armas de las que disponía. Potencia, potencia y potencia, en todos los sentidos. Ya los rumores auguraban que el nuevo proyecto de la multinacional japonesa iba a apostar por todo lo alto y, finalmente, así fue.

NGP será una auténtica bestia con un procesador de cuatro núcleos, pantalla táctil OLED de 5 pulgadas con resolución de 960 x 544 píxeles, sensores táctiles en su parte trasera, conectividad 3G, Wi-Fi 802.11n, GPS, sensores de proximidad, acelerómetro, Bluetooth, doble stick analógico, giroscopio, cámaras frontal y trasera, brújula y una GPU calificada por el propio Kaz Hirai como "la más avanzada de su clase". Unas características demoledoras para una consola portátil que ya quisieran para sí algunos de los *tablets* o los *netbooks* más recientes.

Destaca especialmente el panel táctil trasero, algo totalmente nuevo que promete revolucionar y reinventar el modo de jugar hoy en día. Este panel podrá ser usado de manera simultánea a los clásicos botones y a la pantalla táctil, ofreciendo un potencial inimaginable a día de hoy y dándole a los desarrolladores un nuevo mundo donde crear e inventar a su antojo. Porque serán ellos, los desarrolladores, quienes determinarán si la NGP morirá en nuestras estanterías ahogada por el polvo y el desuso o si, por el contrario, triunfará y se convertirá en un dispositivo indispensable en nuestro día a día.

Grandes firmas y personalidades del sector ya se han pronunciado con entusiasmo en favor de NGP, algunos como Epic Games o el mismísimo Hideo Kojima. Los que somos anónimos también estamos ilusionados con ella, ciertamente, pues se antojaba necesaria una regeneración y un dispositivo acorde con los tiempos que corren.



Muchos estamos cansados de muñecos cabezones, caricaturescos e infantiloides allá donde miremos y demandamos una industria del videojuego más sobria, elegante y acorde al nivel tecnológico actual, en un dispositivo capaz de servirnos tanto para jugar como para navegar por Internet, tanto para escuchar música como para ver películas o para comunicarnos con los nuestros a través de las redes sociales. De todo ello promete que será capaz la Next Generation Portable, que parece venir para quedarse y que "con un precio competitivo" tratará de enamorarnos.

Hasta las próximas navidades no la tendremos entre nosotros, pero en el próximo E3 la podremos ver en todo su esplendor. Hasta entonces, sólo nos queda soñar.

Txema Marín es redactor en *Engadget* en español, colaborador en *iMAG* y *Marca Player* y ha escrito en vidaextra.com

Comienza la II edición del Xbox LIVE Arcade House Party

VIDEOJUEGOS Microsoft repite jugada y trata de igualar la apuesta del Summer of Arcade que tan buena acogida ha tenido. Durante el CES de Las Vegas anunció la II edición del Xbox LIVE Arcade House Party, que tendrá lugar a partir del próximo 16 de febrero.

Una vez por semana, en nuestra plataforma de XBLA podremos encontrar un título nuevo de entre los cinco confirmados: *Hard Corps: Uprising*, *Bejeweled Blitz Live*, *Full House Poker*, *Torchlight* y *Beyond Good & Evil*. El primero trata de revivir la licencia *Contra* en las plataformas descargables, si bien Konami optó por no recurrir al nombre en el título del juego. Arc System Works se ha tomado su tiempo para hacer de *Hard Corps* un digno sucesor de la entrega de Genesis *Contra Hard Corps* (1994), exponente del largamente olvidado *run 'n' gun*, del que la franquicia *Metal Slug* es quizá máximo exponente. *Bejeweled Blitz Live* viene a ser la adaptación del fenómeno 2.0 a las consolas de nueva generación. Esta serie, que va ya por su tercera entrega, incluye modo multijugador para 16 jugadores, modo batalla para dos y funciones adicionales como el Friendscore, permitiendo sumar las puntuaciones de todos tus amigos de Live para buscar al grupo con mayor puntuación. *Full House Poker* supondrá una nueva apuesta por el popular juego de cartas, permitiendo partidas online y torneos de hasta 30 personas. También aparecerá en Windows Phone 7.


Hard Corps: Uprising

Pero sin duda los dos platos fuertes de la temporada son, por un lado, la adaptación a consolas de *Torchlight*, el RPG de acción de Runic Games (de la que forman parte dos co-diseñadores de la saga *Diablo*). Pese a que en agosto de 2010 se confirmó que la adaptación sería para PS3 y Xbox 360, hasta la fecha sólo hay planes para la consola de Microsoft y todo apunta a que será una exclusiva. El segundo plato fuerte es el esperado remake en HD de *Beyond Good & Evil*, el juego de culto desarrollado por Ubisoft y publicado en 2003 para PC, GameCube, Xbox y PS2.

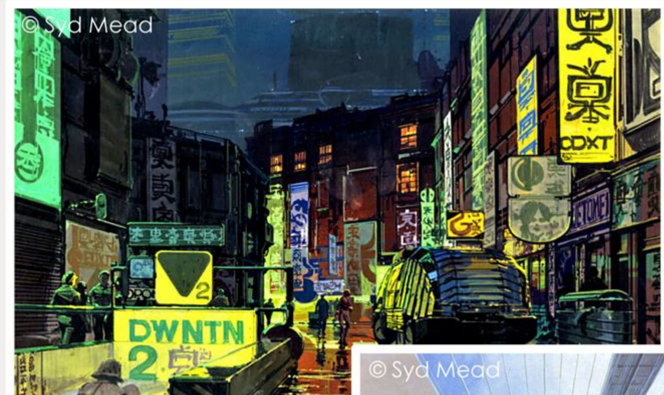

Beyond Good & Evil

Rapture será la novela ambientada en el universo de *BioShock*

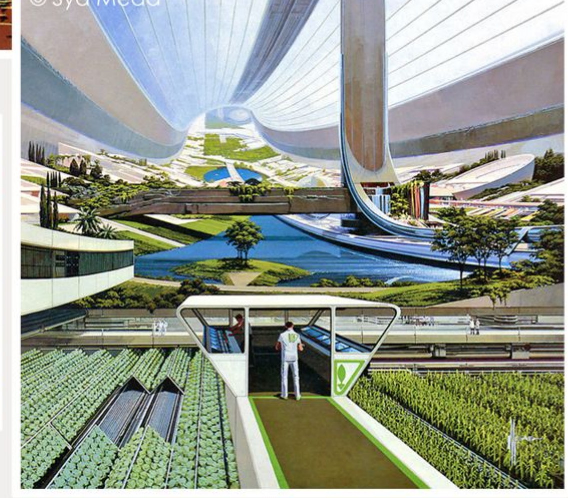


"Me llamo Andrew Ryan y estoy aquí para haceros una pregunta: ¿No tiene derecho el hombre al sudor de su propia frente?". Todos conocemos a fondo la historia de Rapture y por qué se vino abajo, pero poco sabemos de la vida de Andrew Ryan antes de erigir la utópica metrópoli submarina. John Shirley, aclamado escritor de ciencia ficción y suspense, será el encargado de alimentar la leyenda de Rapture con la historia de su nacimiento, apogeo y destrucción.

Andrew Ryan, un pobre inmigrante convertido en uno de los hombres más ricos y admirados del mundo, creía que sus coetáneos merecían mucho más que los infortunios por los que estaba pasando su país -las políticas intervencionistas de Roosevelt, conocidas como *New Deal*-. La historia de cómo desarrolló la teoría *rapturiana* dentro de poco en forma de novela, el 19 de julio según fecha la web Amazon.







Syd Mead ya trabaja en *Elysium*, lo nuevo de Neill Blomkamp

CINE En determinados tipos de cine, como el de ciencia ficción o el fantástico, al igual que en los videojuegos, la figura del artista conceptual es trascendental. Syd Mead es un diseñador industrial norteamericano conocido sobre todo por la recreación de la ciudad y los vehículos de la película *Blade Runner*, el diseño de la nave Sulaco en *Aliens* o las motos de luz, los tanques y los cargueros de *Tron*. Ahora se confirma que trabaja en el concepto de la próxima película de Neill Blomkamp, el director sudafricano de *Distrito 9* y que hace poco se rumoreó iba a encargarse de la adaptación cinematográfica de *El hobbit* -cuyo papel ha recaído finalmente sobre Peter Jackson-. Pocos detalles se conocen de la obra: sus protagonistas serán Matt Damon, Jodie Foster y Sharlto Copley y parece girar de nuevo en torno al fenómeno extraterrestre, posiblemente en un planeta remoto o, de nuevo, en la Tierra. Su estreno apunta a 2012. Vía: io9.com



Vídeo casero filmado por Neill Blomkamp y publicado en la edición digital de la revista *Wired*. Podría tratarse de marketing viral... o no tener nada que ver con la película.



Shane Black confirmado para dirigir la versión americana del anime *Death Note*

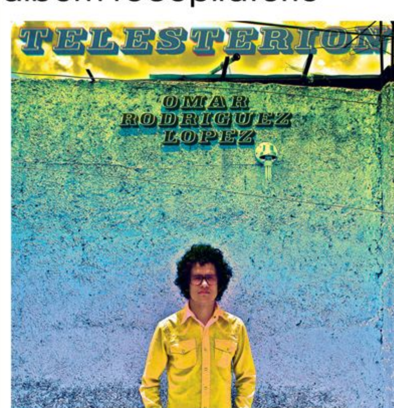
CINE Con cautela, así es cómo se van conociendo los detalles del enésimo intento de Hollywood de adaptar un producto asiático de éxito a su mercado. Los fans temen una nueva calamidad a la altura de *Dragonball: Evolution*, contentos ellos con las adaptaciones fílmicas que ya hizo Shusuke Kaneko con notable acierto. Más alegría para los fans de Black que otra cosa, ya que como director llevaba parado desde *Kiss Kiss Bang Bang* (2005), un filme protagonizado por Robert Downey, Jr. y Val Kilmer. Black se confiesa seguidor del manga escrito por Tsugumi Ōba, que nos presenta a Light Yagami, un joven e inteligente estudiante que, soberanamente aburrido de su vida, se encuentra con un cuaderno (el Death Note) que le proporciona la posibilidad de acabar con la vida de cualquier persona -cuyo rostro haya visto- simplemente escribiendo su nombre en una de las hojas. El joven detective L, un sombrío muchacho con una inteligencia prodigiosa, se hará cargo del caso y ambos protagonizarán auténticos duelos mentales a distancia, puesto que ninguno de los dos puede arriesgar su vida mostrando su rostro al enemigo. El guión está siendo escrito por Anthony Bagarozzi y Charles Mondry y supervisado por el propio Black, responsable de escribir *Arma Letal*, *Arma Letal 2*, *El último Boy Scout*, entre otros títulos de acción.



Finaliza el play-off 2011 de videojuegos organizado por Gametopia

VIDEOJUEGOS El pasado 28 de enero se conoció al ganador del play-off de videojuegos que cada año organiza Gametopia con la colaboración de Vive la LIVE, Xbox 360, Esne, FX Interactive y Ardistel. El play-off consiste en una eliminatoria de 16 participantes, que en cada ronda tienen que diseñar un concepto de videojuego original, primero de acción, después de estrategia y finalmente de terror. El ganador ha sido Francisco Burgos por el juego *Sounds of Silence*, pensado para iPhone y Android. Puedes leer los videojuegos finalistas en: **http://www.gametopia.es/playoff/**

Omar Rodríguez-López anuncia *Telesterion*, álbum recopilatorio



De cara a los medios, Omar Rodríguez-López es la mitad de The Mars Volta, el dúo de rock progresivo que el guitarrista puertorriqueño formó con su amigo Cedric Bixler-Zavala a principios de la década. Pero paralelamante a su trabajo al frente de la formación -que ya va en busca de su sexto álbum de estudio-, Omar trabaja sin descanso en busca de nuevos sonidos y pasajes, lanzando un par de discos como mínimo al año bajo su nombre propio o el de su banda personal: Omar Rodriguez-Lopez Group. A través de su página web ha confirmado la salida a la venta el próximo 16 de abril de *Telesterion*, un cuádruple LP o doble CD recopilatorio con los principales "éxitos" de sus más de 25 discos en solitario. *Telesterion* contendrá además un libro de arte de 20 páginas, fotografías y anotaciones oficiales firmadas por el director de arte Sonny Kay. El recopilatorio incluirá canciones, entre otros, de *Se Dice Bisonte, No Bufalo*, *Ciencia De Los Inutiles*, *Un Escorpion Perfumado* y *Solar Gambling*. Más información en: **http://omarrodriguezlopez.com**



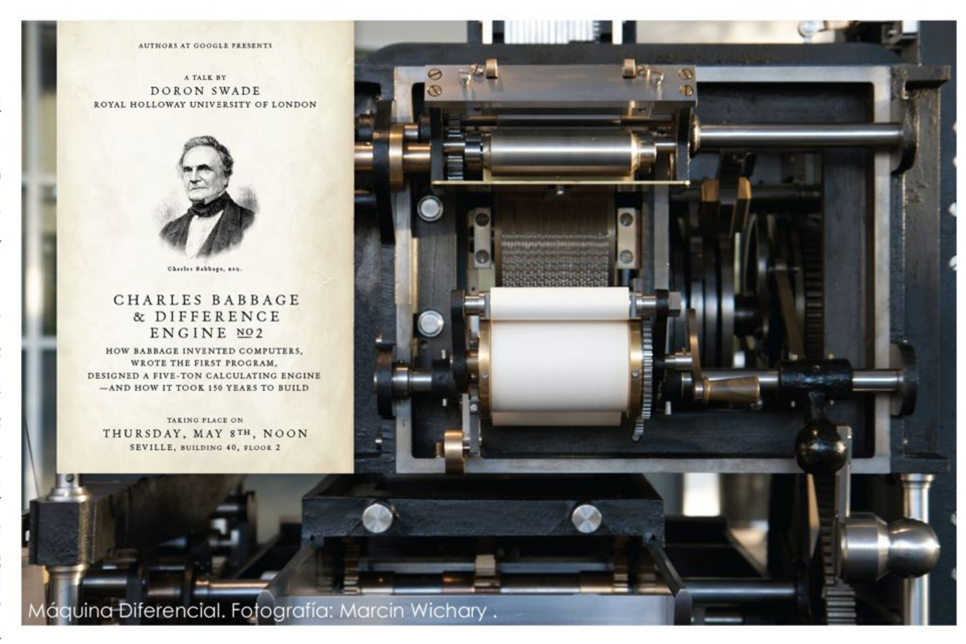
CHARLES BABBAGE: LA VIDA EN CIFRAS

Por: Moisés Prieto.

No siempre nos es dado distinguir a un visionario de un chiflado. Es a través de los datos que alcanzamos conclusiones y sin ellos andamos huérfanos, aunque no tanto como para no habernos sacado de la chistera todo tipo de criaturas formidables y todopoderosas a las que encomendar la salud de los nuestros. Esa naturaleza doble y hasta cierto punto paranoica, capaz de rigor metodológico pero tendente a la fantasía, resulta tan rematadamente cicatera exigiendo resultados y pruebas en algunos casos, como liberal ante la inconsistencia en otros. Por eso, lo mejor es reducirlo todo al lenguaje matemático y ver si salen las cuentas, o es al menos lo que debía anhelar Charles Babbage (1791-1871), quien quiso construir una máquina para reducir nuestra tendencia a equivocarnos. Una máquina para ayudarnos a hacer todo tipo de operaciones, una máquina programable con diferentes funciones y, aunque en su época muchos le tomaron por loco, en realidad fue un visionario insospechado al que debemos la existencia de uno de los elementos más básicos e imprescindibles de nuestra vida de ciudadanos del siglo XXI. Charles Babbage fue nada menos que el padre del ordenador aunque, lo que son las cosas, nunca lo vería en funcionamiento.

CHARLES BABBAGE: LA VIDA EN CIFRAS

Genio de la mecánica



Máquina Diferencial. Fotografía: Marcin Wichary .

Charles Babbage tenía una obsesión: cuantificarlo todo. Necesitaba someter todo tipo de datos y consideraciones al arbitrio de fórmulas y expresiones matemáticas.
No dudaba en detenerse a escuchar el ritmo cardíaco de un cerdo para anotarlo con precisión en su "Tabla de Constantes de la Clase Mamíferos", cuando no buscaba valores numéricos que atribuir a la respiración de los terneros. Y aún propuso al Instituto Smithsoniano la elaboración de unas "Tablas de Constantes de la Naturaleza y el Arte", conteniendo una relación precisa de todos aquellos "fenómenos que pueden expresarse numéricamente en las diversas artes y ciencias". Le interesaban todo tipo de estadísticas, desde el consumo diario de alimentos de los animales del zoo, la proporción de sexos en los animales de granja, hasta la elaboración de tablas para calcular la cantidad de madera que era capaz de serrar un leñador a lo largo de diez horas o la hierba que podía ingurgitar un camello o un buey cada día. En 1857 publicó en la *Mechanics Magazine* una "Tabla de la Frecuencia Relativa de las Causas de Roturas de Lunas de Cristal", dando cuenta de 464 roturas, 14 de ellas a manos de "borrachos, mujeres y chiquillos". Pensó que sería útil y que, en buena hora, animaría a otros a proseguir la labor recopilatoria de fenómenos análogos.

Su universo era el número. Pero a un tiempo le fascinaban las máquinas, por eso odiaba a Platón, quien había afeado a Archytas de Tarento que "contaminase de mecánica la geometría". Irritado por los más de mil errores en las tablas astronómicas británicas de la primera edición de las "Efemérides náuticas para hallar latitudes y longitudes en el mar", Babbage decidió construir una máquina que fuera capaz de calcularlas de forma precisa y automática. Así nació la Máquina Diferencial (Difference Engine), o por mejor decir, no es que terminara de nacer, sino que fue una máquina semifuncional y de transición hacia su otro proyecto mucho más ambicioso y no menos semifuncional: la Máquina Analítica (Analytical Engine). Es a ésta última a la que se considera el primer antecedente del ordenador, la Eva informática, por así decir. Se trataría de un mecanismo complejísimo de más de 50,000 engranajes, programable mediante tarjetas perforadas inventadas cien años antes por Jaquard para su telar y que sería capaz de calcular cifras de hasta 50 dígitos en sistema decimal.


Tarjetas perforadas. Fotografía: Alan Levine.

Con ambas máquinas pasó un poco lo mismo. Babbage obtenía alguna financiación gracias a sus contactos en política -o a pesar de ellos-, a esos fondos sumaba los suyos propios y el proyecto no tardaba en consumirlo todo como una criatura hambrienta. El diseño de la primera máquina atravesó importantes dificultades por lo inadecuado de los materiales, los rozamientos de los engranajes y las vibraciones. Llegó a funcionar parcialmente y no parece que eso animara al

gobierno a seguir destinando recursos para un proyecto que muchos creían descabellado. Además, ya andaba rondándole la cabeza la nueva máquina, propuesta rechazada asimismo por el primer ministro Lord Melbourne en 1834, que le exigió antes finalizar la construcción de la primera. Así que la cosa se complicó bastante y los proyectos se vieron interrumpidos, aún cuando Ada Lovelace, matemática hija de Lord Byron, se interesó en los esfuerzos de Babbage, promovió enérgicamente la Máquina Analítica y hasta escribió sus primeros programas, lo que la convierte *de facto* en la primera programadora de la historia. Ada Lovelace unió enseguida su bancarrota a la de Babbage pues, como hemos dicho, estas máquinas eran un pozo sin fondo y de poco servían las fuentes de financiación alternativas, como aquella que les llevó a desarrollar al alimón un sistema infalible para ganar apuestas en las carreras de caballos, que finalmente se reveló ineficaz y por poco cuesta la cárcel a la genial programadora quien, no obstante, moriría a los 37 de cáncer de matriz. El ejército estadounidense le reconoció el mérito poniendo su nombre a un lenguaje de programación: el ADA.


Ada Lovelace

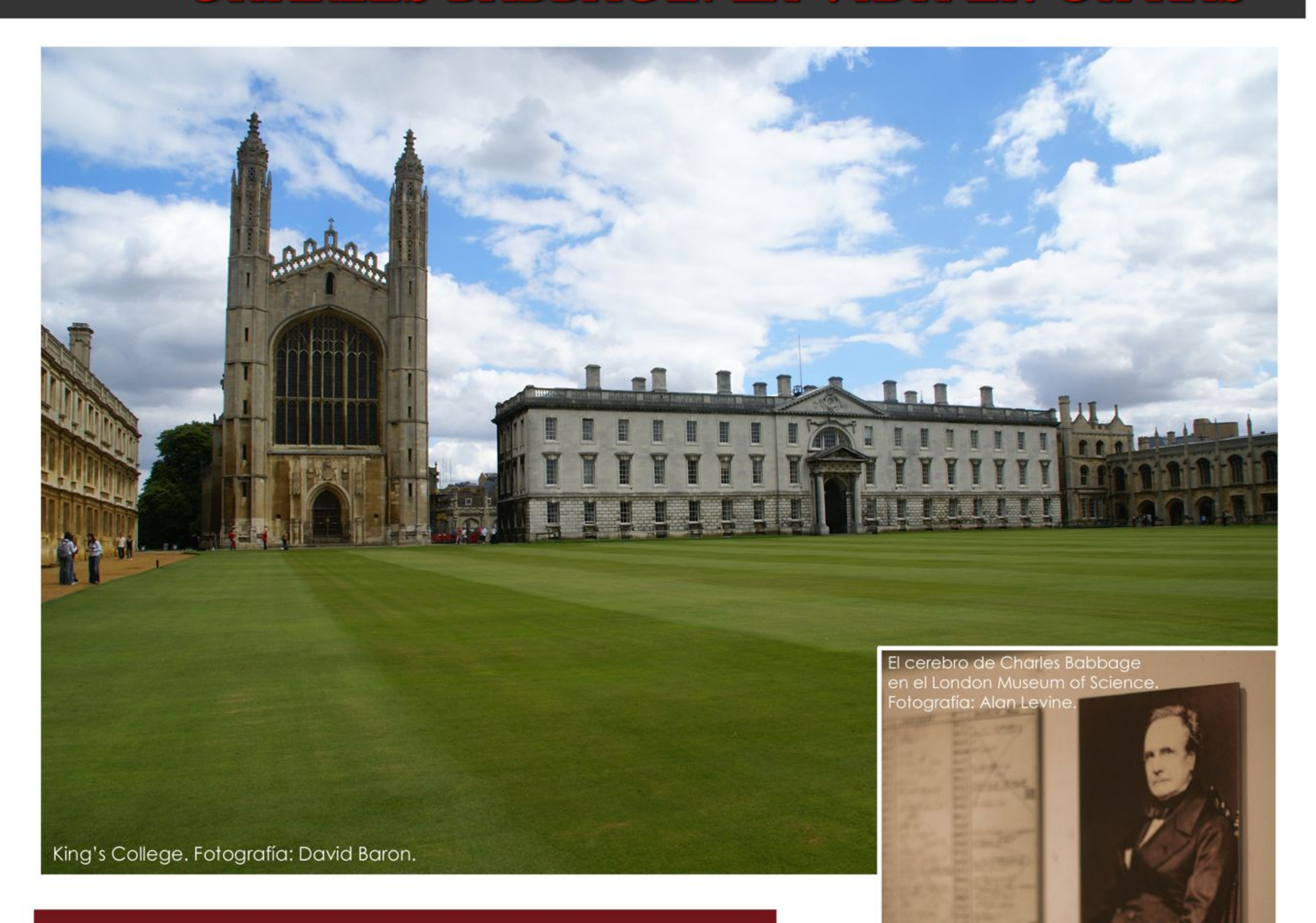
Las Máquinas Analítica y Diferencial fueron casi utopías de su tiempo, esfuerzos quijotescos y desmesurados de una mente privilegiada que no pudo demostrar que lo era hasta muchos años después de su muerte. Modernamente se quiso verificar hasta qué punto los proyectos de Babbage eran ideas factibles o mera evaporación psicológica y se comprobó que, con las técnicas y los materiales apropiados, la Máquina Diferencial funcionaba, nunca mejor dicho, como un reloj. Pero el brillo de la mecánica hacía ya tiempo que había sido eclipsado por el de la electrónica y las manivelas ya no eran manivelas, sino botones.

Ada Lovelace se interesó en los esfuerzos de Babbage, promovió la Máquina Analítica y escribió sus primeros programas, lo que la convierte *de facto* en la primera programadora de la historia.

Melófobo perseguido

Con el mal carácter que le sobrevino a la vejez y visto que ninguno de sus grandes proyectos mecánicos llegó a cristalizar en algo tangible, no tardó en desaparecer de la memoria de sus contemporáneos, que no de sus vecinos o de los músicos callejeros, quienes habrían de perseguirle y atormentarle hasta el fin de sus días. Es cierto que hicieron falta cerebros de la talla de Alan Turing y John von Neumann para continuar la obra de Charles Babbage, lo que nos da una idea de su capacidad e inteligencia, pero no es menos cierto que se distraía fácilmente con los ruidos, particularmente los que venían de la calle, así que inició una campaña para que se prohibiera la música callejera, responsable, según él, de la pérdida del veinticinco por ciento de su tiempo. "Los que se encuentran mentalmente desocupados la acogen con satisfacción y así rellenan el vacío de su tiempo", llegó a decir. Desde entonces le perseguían por la calle maldiciéndole, organizaban interminables serenatas frente a su balcón y lanzaban excrementos y gatos muertos a su jardín. Una noche contó hasta 165 interrupciones de su trabajo.

Ésa fue la vejez de un matemático genial, amigo de Darwin, Humboldt o Laplace, Medalla de Oro de la



King's College. Fotografía: David Baron.

El cerebro de Charles Babbage en el London Museum of Science. Fotografía: Alan Levine.

La Máquina Diferencial fue una máquina semifuncional y de transición hacia la Máquina Analítica, a la que se considera el primer antecedente del ordenador, la Eva informática. Un mecanismo complejísimo de más de 50,000 engranajes, capaz de calcular cifras de hasta 50 dígitos en sistema decimal.

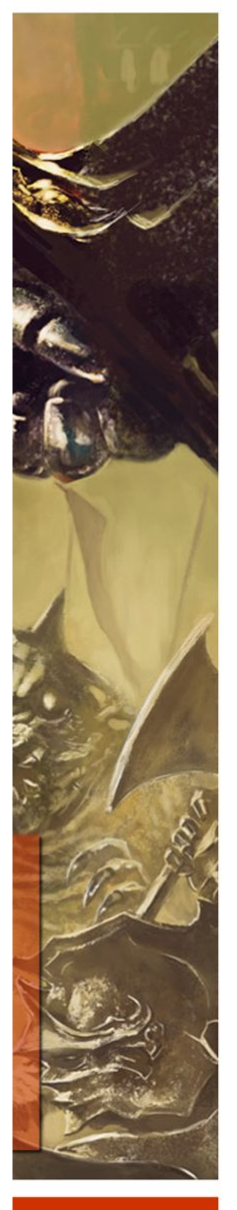
Royal Astronomical Society, merecedor de la cátedra de matemáticas de Harvard, inventor tenaz y descubridor fecundo. Responsabilidad suya son: el velocímetro, el dinamómetro, el oftalmoscopio, los códigos de luces de los faros marítimos, la relación entre la meteorología y la anchura de los anillos en los troncos de los árboles, el franqueo postal moderno, etc. Destacó en criptografía, se interesó por los mecanismos de la tramoya o la iluminación en el teatro, se sometió a temperaturas de más de 100 grados centígrados para comprobar su tolerancia al calor y ver si era posible descender al cráter del Vesubio, cosa que hizo a los pocos años con motivo de un viaje a Italia.

Cuando murió en 1871, pocos le recordaban fuera de su barrio. Sólo un carruaje, el de la Duquesa de Somerset, se unió al cortejo fúnebre que acompañó sus restos hasta el Cementerio de Kensal Green. La Royal Society no se dignó a imprimir una esquela y el *Times* le ridiculizó en sus páginas. Y la Máquina Diferencial acumuló polvo en los fondos de armario del King's College durante 200 años, hasta que en 1991 el Museo de Ciencia de Kensington mandó construir una igual con los mismos planos, los materiales y la tecnología de que disponía Babbage.
Cuando la máquina fue terminada sólo hubo que dar cuatro vueltas a la manivela.



La Guerra En Seven Kingdoms

Seven Kingdoms (Enlight Software, 1997) es un título recomendable en numerosos aspectos. Resiste bien el paso del tiempo por su jugabilidad, diversión, rapidez de acción y un apartado gráfico simpático y agradable. Es para muchos un videojuego de culto, mientras que la crítica lo ignora y la industria ha olvidado la saga prácticamente por completo. Pero así como el juego en general pasó desapercibido, lo más obviado de todo fue su cuidado apartado bélico. A través de unas reflexiones sencillas y meditadas comprobaremos cómo, con una tecnología muy básica y recursos técnicos muy precarios, los creadores lograron terminar un producto en el que la guerra alcanza un realismo pocas veces visto, permitiéndonos reflexionar sobre el modo en que un conflicto puede afectar al gobierno y la vida de una nación. **POR: JAVIER SOLERA.**



La carrera armamentística

Un elemento importante de la guerra en *Seven Kingdoms* es la carrera armamentística. Como todo en el juego, sigue un sistema muy básico. Investigaremos las tecnologías de armamento en las Torres de la Ciencia, edificios construidos al efecto, y luego las produciremos en Factorías de Guerra. Antes de cualquier conflicto armado o en caso de que se esté desarrollando, en *Seven Kingdoms* da lugar una auténtica guerra fría, una carrera por desarrollar la mejor tecnología antes que nuestros adversarios.
Ganar esta competición resulta definitivo para decidir la victoria bélica. Realmente, la carrera armamentística puede resumirse en el camino hacia el arma más destructiva: el poderoso Unicornio. Esta unidad, una suerte de balista muy mejorada, es superior a cualquier otra en capacidad de daño y resistencia. No pocas veces, el primer jugador que obtenga este éxito antes que el resto convierte a su reino en la verdadera potencia hegemónica.

No obstante, no todo es tan simple en *Seven Kingdoms*. Obtener la tecnología del Unicornio no es sólo investigarlo en la Torre de la Ciencia. No es tan importante conseguir la tecnología como disponer de la infraestructura necesaria para producirla y el dinero para financiarla. Para tener una armada de Unicornios capaz de aniquilar a nuestros enemigos debemos contar con un buen número de Factorías de Guerra, obreros experimentados y un tesoro importante. Por lo tanto, la carrera armamentística no se reduce a investigar sin más; responde a una política compleja de gestión económica que nos otorgue liquidez y a un trabajo paciente de construcción de las instalaciones que permita a los trabajadores, poco a poco, ganar experiencia. Si cumplimos estas premisas, pronto produciremos una flota de Unicornios de varias decenas de unidades, contra la que nuestros adversarios poco o nada podrán hacer. Esto nos demuestra que sólo combinando la superioridad tecnológica, industrial y económica, un Estado puede sobreponerse a otro militarmente, algo reflejado de forma realista en *Seven Kingdoms*. No hay que obviar que un fallo en cualquiera de estos tres factores dará al traste con nuestra infraestructura, llevándonos irremisiblemente al fracaso total.





LA CARRERA ARMAMENTÍSTICA RESPONDE A UNA POLÍTICA COMPLEJA DE GESTIÓN ECONÓMICA QUE NOS OTORGUE LIQUIDEZ Y A UN TRABAJO PACIENTE DE CONSTRUCCIÓN DE LAS INSTALACIONES

El hastío bélico

En *Seven Kingdoms* tenemos opción de controlar varias culturas. Aunque empezamos con una de ellas en concreto, esto no será determinante, ya que rápidamente someteremos a aldeas independientes de otras etnias, construyendo un imperio multicultural.



De forma paralela, el juego ofrece un sistema de reputación. Los impuestos o las guerras repercutirán en nuestra popularidad, lo que determinará la tranquilidad o la insurrección del pueblo. Aparte de la reputación general, otro indicador es el de la lealtad local o personal que nos profesa cada aldea o cada soldado de forma independiente. Aquí es donde entra en juego el hastío bélico unido a los fervores nacionalistas.

Normalmente, solemos disponer de una etnia mayoritaria en nuestro reino. Imaginemos que nuestra cultura es fundamentalmente maya y entramos en guerra contra los vikingos. Sin embargo, los vikingos pueden también tener varias ciudades mayas bajo su control. Si nosotros atacamos estas poblaciones, haremos que la lealtad en nuestras ciudades de mayoría maya baje, ya que se solidarizarán con el dolor de sus semejantes. Si la matanza es muy virulenta, la lealtad maya entre nuestras filas bajará lo suficiente como para que estalle una rebelión.

Un éxito añadido de *Seven Kingdoms* es la capacidad contagiosa de sus sublevaciones, lo que le confiere un gran realismo. El sistema está diseñado de tal modo que una rebelión en un pueblo repercute en la lealtad de las villas vecinas. Así, cada disturbio da lugar a otros nuevos en las cercanías, pudiéndose extender por todo el reino y llegando al extremo de destruirlo. A menudo, civilizaciones enteras desaparecen del mapa en *Seven Kingdoms* a causa de las revoluciones.

Este proceso puede darse a la inversa. Si logramos generar tensión en la mayoría de las ciudades enemigas, podemos forzar una revolución. Al atacar una villa hacemos que la lealtad sobre su reino baje, ya que sus habitantes se sienten desprotegidos por su rey ante el invasor. Si conseguimos que la población baje su lealtad de forma sustancial estallará la insurrección; esto puede otorgarnos la victoria si toda la población vikinga -por ejemplo- se rebela, pudiendo contagiarse el descontento a otros pueblos y así a todo el territorio.



No obstante, otra vez, esto sólo es posible siguiendo una estrategia compleja. Si nuestra reputación general es baja, nuestro pueblo no aceptará que seamos crueles atacando a civiles enemigos. Sólo podremos hacerlo si gozamos de una gran popularidad que nos permita un amplio margen de maniobras políticas. A nuestra gente no le gustarán nunca las matanzas sobre inocentes, pero si les mantenemos contentos con puestos de trabajo, comida y una gran riqueza, aceptarán a regañadientes nuestra brutalidad, lo que hará posible hundir al rival en el caos.



Seven Kingdoms vuelve a funcionar como un verdadero simulador. Gracias a estas complejidades, aprendemos cómo el pueblo puede hastiarse a causa de la crueldad de los ejércitos, de la acción moral de guerras interminables, o por pura identificación nacionalista o racista con sus semejantes culturales. En el anverso de esta interpretación observamos cómo un tesoro económico amplio o tener las necesidades laborales del pueblo cubiertas puede ser un buen atenuante para las carnicerías más desproporcionadas e injustificables.

El desmoronamiento de un Imperio

Uno de los momentos en que el juego nos permite valorar la manera en que refleja las consecuencias de la guerra real es en la derrota.
Podemos tener un Estado saludable, económicamente sostenible e incluso beneficiado por unas finanzas holgadas que nos permitan invertir. Podemos disponer de una población densa -algo fundamental a la hora de comerciar y recaudar impuestos-, recursos mineros y un ejército numeroso y bien armado. Con todos estos elementos convenientemente controlados comprobamos, sin embargo, cómo en ocasiones las cosas se tuercen cuando empezamos un conflicto armado. En primer lugar, porque la contienda nos obliga a descuidar todo lo demás: se acabo estar pendiente de la investigación científica, de las rutas comerciales, de la lealtad del pueblo o de la comida. Nos preocupamos en exclusiva de la producción de armamento y esto nos obliga a dejar de lado otros apartados fundamentales del buen gobierno, así como puede llevarnos a la ruina más absoluta.

Un Tesoro Económico Amplio O Tener Las Necesidades Laborales Del Pueblo Cubiertas Puede Ser Un Buen Atenuante Para Las Carnicerías Más Desproporcionadas E Injustificables

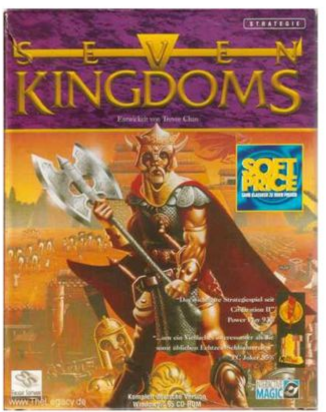
---

De repente, los pueblos generan tensiones, hay revueltas, se agotan recursos naturales sin que lo advirtamos, se destruyen infraestructuras que olvidamos reparar. Poco a poco todo se desestabiliza mientras el tesoro no para de hacerse más pequeño engordando la maquinaria bélica. Todos nuestros esfuerzos a lo largo de la partida pueden verse echados por tierra; máxime si sufrimos el ataque de una coalición de reinos enemigos,

La carencia y la reflexión

La inteligencia artificial de *Seven Kingdoms* es muy pobre. Esto no puede considerarse un error en sí mismo si lo miramos con la perspectiva necesaria al tratarse de un videojuego ya antiguo. En aquella época, sistemas de comportamiento para los personajes no controlados por el jugador estaban aún en desarrollo. Sin embargo, ¿debemos dejarlo en ese punto? En absoluto, utilicémoslo para reflexionar. Con una tecnología muy precaria -recordemos, también, que fue un producto de bajo presupuesto realizado por una compañía pequeña- los creadores de *Seven Kingdoms* lograron crear un complejo sistema político artificial, un verdadero simulador en el que cada pieza juega un papel fundamental que puede influir en el conjunto de la partida llegando a voltearla totalmente.

Seven Kingdoms supone un ejercicio de realismo estratégico que aún hoy, en la era de la física y la inteligencia artificial, nos permite pasar horas comprobando cómo influyen a los pequeños reinos los efectos de la guerra, las consecuencias que la misma tiene y de qué modo podemos actuar al respecto. La meditación que tenemos que hacer es sobre la situación actual de los videojuegos de estrategia. En aquel punto de inflexión pudieron abrirse dos caminos paralelos: el de la reflexión y el realismo o el del simple alarde gráfico. Por desgracia, sólo el último camino ha tenido reconocimiento tanto por parte del público como de la industria. Vivimos una era en que la estrategia se reduce a la batalla, pero a la puramente visual, a la exhibición tecnológica, la arrogancia técnica. No hay espacio para el pensamiento, para aquellos jugadores que queremos un producto que nos ayude también a reflexionar, a plantearnos nuestro papel con respecto a la historia, la la posición que jugamos y cómo nos afectan los hechos.



Utilicemos *Seven Kingdoms*, pues, para disfrutar de una pequeña muestra de lo que pudo ser y exigir razonablemente un tipo de videojuego a la altura de nuestras necesidades como usuarios.



3DS: NINTENDO AL RESCATE DE LA INDUSTRIA JAPONESA

La multinacional de Kioto va a intentar repetir el éxito de su anterior modelo de DS, pero el mercado muestra una situación disputada donde Apple gana adeptos cada día que pasa, haciendo que nos cuestionemos el tradicional concepto de consola portátil, mientras que Sony está dispuesta a hacerle sombra de una vez por todas con su recientemente anunciada NGP. Una realidad que nada tiene que ver con la de hace unos años, cuando la Nintendo DS barrió a la competencia. Es hora de preguntarse si cada compañía se conformará con el trozo de pastel que le es asignado.

POR: CARLOS RAMÍREZ.

En más de una ocasión, al hablar de la crisis de la industria de los videojuegos en Japón, se han mezclado conceptos que no necesariamente van de la mano. Por un lado, está la dramática situación económica que atraviesa el país, superado hace poco por China como segunda potencia mundial. Por otro lado, está la supuesta crisis creativa, aquella que Keiji Inafune vino a resumir como la situación de un “estado comunista”, dada la “poca libertad que dan los directivos a los creativos a la hora de desarrollar juegos”. En ambos fenómenos es innegable que Nintendo juega un papel de líder y casi Mesías, tirando del carro de una industria con más de 30 años.

Señas de identidad japonesas

Sin detenernos mucho en el tema, desde la década de los noventa -poco después del llamado Milagro japonés- el país oriental sólo ha conocido recesiones económicas, debido a “la devaluación de activos, propiedades y terrenos como resultado del final de la economía de burbuja” (Jacqueline Bassi, 2010). A partir de 2002 Japón entró en una senda de recuperación caracterizada por el crecimiento del Producto Interior



Bruto en un 3.2%, siendo de un 5.2% en 2004 y así sucesivamente. No hay que olvidar que el éxito de la economía japonesa, propulsora del modelo toyotista -que vino a sustituir al fordismo en los 70-, depende en gran parte del consumo exterior, ya que la población japonesa es incapaz de absorber la ingente cantidad de oferta que producen en tecnología, hardware y software. Es por eso que la actual crisis económica que nació en Estados Unidos está afectando especialmente a Japón, porque el consumo en Europa y América se ha estancado. Es decir, Japón es un país que necesita de una exportación masiva para mantener el nivel de vida de sus más de 125 millones de habitantes, cuyos gustos por los videojuegos, para mayor complicación, son muy específicos y tienen una serie de exigencias relacionadas con su cultura y sus valores.

Precisamente por esta especie de endogamia que es santo y seña de la industria de videojuegos en Japón, muchas voces se han alzado en los últimos años en contra del sistema. Voces que los medios occidentales han tenido a bien enfatizar, faltaría más. El más famoso es Keiji Inafune, que se ha marchado de Capcom no sin antes ir dejando

tras de sí una ristra de consideraciones acerca de la industria que le ha dado de comer los últimos veinte años. Inafune declaró al *New York Times* que “veo lo que está a mi alrededor en el TGS -Tokyo Game Show- y todos están haciendo juegos muy malos, Japón tiene por lo menos cinco años de retraso en ese aspecto”. Añadió que “estamos perdiendo con Occidente en cuanto a las inversiones hechas en los juegos. Es un círculo vicioso, una espiral deflacionista, ya que si no inviertes no puedes vender tus juegos, y si no vendes juegos no tienes capital para invertir”. Otros como Yuji Naka, Jun Takeuchi y Tomonobu Itagaki -que abandonó Tecmo en 2008- se han sumado a esta corriente de opinión de la “decadencia creativa” en su país.

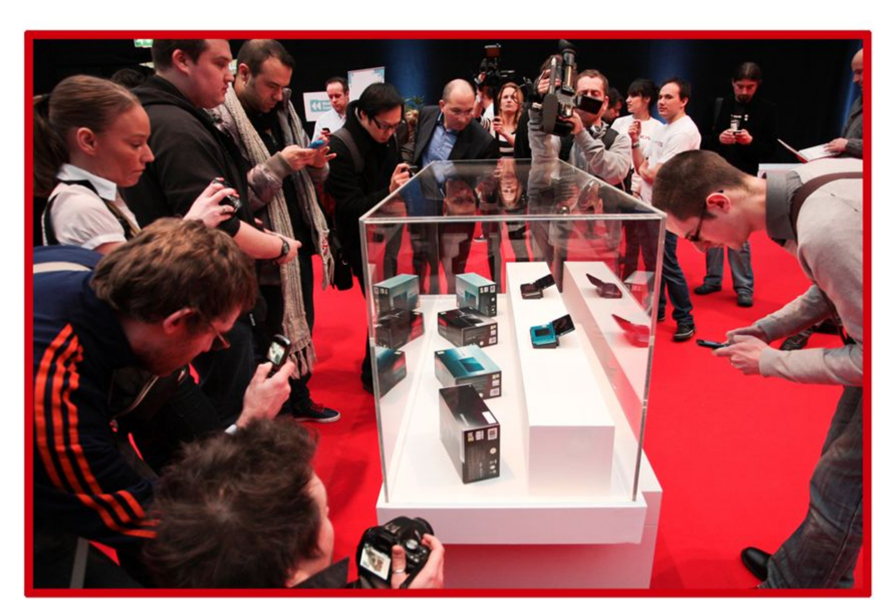
El papel de Nintendo

Se podrá estar más o menos de acuerdo con las confesiones de Keiji Inafune y otros creativos a propósito de esa pérdida del liderazgo frente a Estados Unidos y Europa, pero es innegable que prácticamente desde que tenemos memoria, Nintendo ha sido un referente, no sólo como modelo a imitar y símbolo cultural de su país, sino como el competidor más importante y revolucionario a ojos de Occidente. Sólo hay que repasar brevemente su trayectoria esta última década para darse cuenta de la magnitud de sus logros. La Nintendo DS no sólo reavivó la llama del mercado de las portátiles, sino que puso de moda la pantalla táctil en los nuevos dispositivos -smartphones, sobre todo-. La Wii diversificó y a la vez acaparó el mercado hasta unos límites insospechados, alcanzando fronteras generacionales que la mayoría creía en el exilio del entretenimiento. De paso, se sacó de la manga un nuevo concepto de jugador, el casual, y dejó a la competencia ensayando con prototipos que vendrían a mejorar lo que Nintendo ya había exprimido por activa y por pasiva. Hoy, cuando ustedes están meneando el esqueleto con Kinect y Move, Nintendo ya está presentando la que será sucesora de la consola más vendida de la historia. La 3DS. Pero, ¿cómo han cambiado las cosas desde 2004? ¿Se comporta igual el jugador de hace siete años que el de hoy? ¿Ha previsto Nintendo las necesidades de los usuarios de hoy en día? En otras palabras, ¿es 3DS la consola que necesitamos ahora mismo?

¿Qué hay de nuevo?

Todo lo que necesitas saber sobre la Nintendo 3DS lo podrás leer a continuación. Básicamente, la compañía no ha querido alejarse mucho de la línea estética que perfeccionó con los sucesivos modelos de Nintendo DS. Es lógico, teniendo en cuenta que el público -especialmente el menos informado- se ha acostumbrado a reconocer la consola de un vistazo en cualquier centro comercial o tienda especializada. Repite la pantalla doble, táctil la inferior, que hace uso del lápiz táctil telescópico incluido en la consola al comprarla por primera vez. Incluye, además de la cruceta clásica y el repertorio de botones de anteriores modelos, un botón deslizante que “proporciona la gran precisión necesaria para jugar en mundos 3D”. Se ha comparado este añadido con el celebrado joystick que en su día revolucionó el mundo de las 3D en la Nintendo 64.

Sin embargo, el plato fuerte viene a ser la inclusión de una pantalla



superior que ofrece un efecto 3D real sin necesidad de gafas -sí, las engorrosas y pesadísimas gafas que te pusiste para ver *Avatar* en todo su esplendor-. Desde que se conoció esta opción, la reacción de la gente fue en general una mezcla de incredulidad y asombro. ¿Había conseguido Nintendo realmente ofrecer visión 3D así por las buenas? ¿Era posible esa tecnología? En realidad Nintendo venía coqueteando con esa posibilidad desde 2001, cuando desarrolló un prototipo de pantalla LCD que hacía las mismas funciones que vemos hoy en día, sólo que entonces se trataba de una idea inviable económicamente. Pero lo cierto es que, hasta hace poco, todo era un misterio. No podían mostrarse scans de los juegos para demostrarlo, tan sólo se podía probar en vivo, lo cual fue posible el pasado mes de enero cuando la compañía organizó un tour de presentaciones en los principales mercados: el Nintendo World en Tokio, y sendas demostraciones en Estados Unidos y Europa (Ámsterdam). Y era verdad. El efecto, aunque requiere un poco de paciencia y la voluntad del usuario para acostumbrarse a la vista -y que el sujeto no se mueva mucho jugando-, es tal y cómo se describió. En cualquier caso, puede desactivarse simplemente apretando un botón.

A nivel tecnológico, la consola incorpora un acelerómetro. Los juegos compatibles con el control por movimiento responderán a las acciones que realices en horizontal o en vertical, así que entre esto, el stick, el botón deslizante y la cruceta, Nintendo se asegura prácticamente la totalidad de sistemas de control existentes -sí, bueno, falta el control ocular de Valve, pero ése no cuenta todavía-.

En el campo de las aplicaciones, Nintendo ha realizado una serie de maniobras interesantes. En general, quieren motivar la idea de socialización. Para empezar, se ha confirmado un sistema de códigos de amigo que será específico de cada consola, no de cada título individual -como ocurría en NDS-, de cara a facilitar el juego online. Aunque se llegó a rumorear sobre la inclusión de tecnología 3G, finalmente jugaremos con Wi-Fi. Para garantizar el acceso global a puntos de acceso a Internet públicos compatibles, Nintendo of Europe está en contacto con varios socios potenciales de toda Europa, incluido Telefónica España. Las funciones StreetPass y SpotPass sin duda son las más llamativas en este campo. La primera "permite la comunicación entre consolas incluso de forma pasiva", nos comenta

LO MÁS ESPERADO (I)

Kid Icarus: Uprising

No se trata sólo de revivir una de las licencias más abandonadas por Nintendo -desde aquella famosa entrega de NES en 1987-, sino de replantear el *shooter* que, asegura Masahiro Sakurai, "se está quedando sin ideas". "Para *Kid Icarus* quería coger lo que es el sistema de control común en el género y conseguir algo que fuese nuevo, fluido y fácil para los nuevos jugadores", explicaba el artífice de *Super Smash Bros. Brawl*. Fue uno de los títulos más ovacionados en el pasado E3... y no será precisamente hasta después del próximo que veremos su salida al mercado.



LO MÁS ESPERADO (II)

Megami Tensei

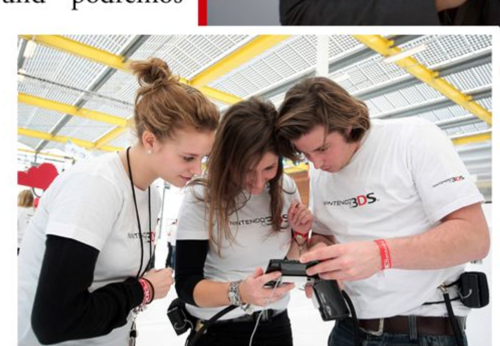
Una de las sagas de RPG más prestigiosas está a punto de aterrizar en Nintendo 3DS. Por ahora está confirmado *Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overlocked*, una adaptación de la última entrega que vimos en Nintendo DS. Ésta contará con nuevos gráficos, diálogos hablados y una nueva fase conocida como "octavo día". Lástima que vaya a hacer un uso meramente testimonial de la pantalla superior, concentrándose toda la acción en la táctil.



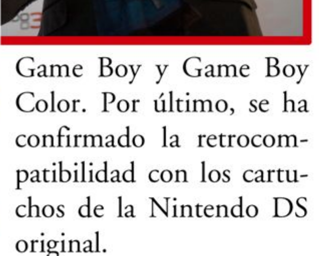
Manuel Curdi, product manager de Nintendo 3DS y Nintendo DS en España. "Por ejemplo, si dos personas se cruzan en el metro, cada una con su 3DS en modo reposo, las consolas intercambiarán información y contenido entre sí. Adicionalmente, el "podómetro" integrado en la consola medirá tu actividad y te dará "monedas" a cambio que podrás utilizar para desbloquear contenido o descargarte contenido adicional". También intercambiarás paquetes de datos con los Miis de otras personas sin darte cuenta: cuáles son sus juegos favoritos, a qué han jugado por última vez, tablas de clasificación, etc.

Con la función SpotPass podremos conectarnos a un punto de acceso público a Internet o a la red inalámbrica de nuestra casa, aunque la consola esté en modo espera. Una vez conectada, la 3DS recibirá nuevos contenidos y actualizaciones de forma regular.

De serie la consola traerá además unas aplicaciones, las típicas para pasar el rato y hacerse con la interfaz y el control del aparato. Con el *Atrapacaras* te haces una foto y le disparas hasta que te aburras, con el Nintendo 3DS Sound podremos escuchar y manipular sonidos .mp3 y .aac y con el Editor de Mii podrás importar Miis de la Wii por medio de una tarjeta de memoria SD, o también utilizar la cámara para hacerte una foto y emplearla en tu avatar.



Por lo demás, se confirma un navegador web para la consola y la Nintendo eShop, que estarán disponibles tras una actualización del sistema. Del primero nos interesaba, por ejemplo, si reproduciría flash, pero Manuel Curdi no pudo confirmarnos nada. "Tanto los navegadores de Wii como Nintendo DS soportan flash, pero de momento no tenemos más detalles al respecto. Sí sabemos que, haya o no aplicaciones dedicas, podrás entrar desde el navegador en tu cuenta de web e-mail o en tu perfil de Facebook". La eShop, por su parte, ofrecerá acceso a juegos descargables, como los de DSiWare, y otros específicamente creados para Nintendo 3DS. También habrá una consola virtual con títulos de Game Boy y Game Boy Color. Por último, se ha confirmado la retrocompatibilidad con los cartuchos de la Nintendo DS original.



Un catálogo de juegos debatido

El catálogo que se ha ido consolidando en los últimos meses para el primer año de vida de la consola no ha dejado indiferente a nadie. En un primer momento, podríamos haber pensado que se trata de uno de los lanzamientos con mejor oferta de títulos en muchos años.









Un vistazo más de cerca y las impresiones cambian. En concreto, la Nintendo 3DS se lanzará en Japón el próximo 26 de febrero (en Europa tendremos que esperar al 25 de marzo) con los siguientes juegos: *Nintendögs + cats* (Nintendo), *Winning Eleven 3D Soccer* (Konami), *Combat of Giants: Dinosaur 3D* (Ubisoft), *Super Street Fighter IV 3D Edition* (Capcom), *Samurai Warriors Chronicle* (Tecmo Koei), *Puzzle Bobble 3D* (Square Enix), *Ridge Racer 3D* (Namco Bandai) y *Professor Layton and the Miracle Mask* (Level-5), un catálogo equilibrado, con un título representando a algunas de las principales distribuidoras, pero que sin duda podría haber sido más original. Se trata del comienzo, y en pocos meses el catálogo se irá ampliando con algunas opciones muy recomendables, pero da la impresión de que Nintendo se ha obsesionado con revivir franquicias, hacer *remakes* y spin-offs de juegos que no son precisamente clásicos, sino más bien de la generación pasada o incluso la actual y, en general, derrochar gráficos, que de eso parece que la 3DS irá sobrada. Se trata de un catálogo que entra por la vista pero que corre el riesgo de decepcionar a aquellos que van en busca de algo más que repeticiones de las mismas licencias.

Con todo, no es la primera vez que ocurre, cualquier consola sale al mercado con una oferta tirando a conservadora, apoyándose en franquicias consolidadas que le aseguren un público fiel al lanzamiento, pero no por ello íbamos a dejar de comentarlo.

¿A qué se enfrenta Nintendo?

Cuando hacíamos referencia al año 2004 anteriormente era para tener en cuenta una realidad que ha transformado la manera de entender un dispositivo portátil entre los jugadores, o mejor dicho, entre los consumidores de todo el mundo. Hace siete años Apple no había vendido 90 millones de modelos de iPhone. La multinacional de Cupertino ha entrado en la ecuación y Nintendo no puede desdeñar su posición privilegiada en el mercado. Obviamente sería injusto

LO MÁS ESPERADO (III)

Cubic Ninja

Puzzle de acción que promete explotar el control por movimiento y el efecto 3D de la consola.



Fantasy Life

Apuesta de Level-5 estilo *Animal Crossing* que contará con la música de Nobuo Uematsu y la ilustración de Yoshitaka Amano.



comparar las ventas de iPhones con las de consolas como PSP (unos 65 millones) o incluso Nintendo DS, que la supera ampliamente, ya que estos entran en un mercado híbrido que es el de los smartphones. Sin embargo, no hay que negar la influencia del dispositivo de Apple en las líneas de actuación de las tres grandes empresas: Microsoft (que por ahora se mantiene al margen), Sony y Nintendo. Las consolas cada vez se desligan más de su función exclusiva de consola de sobremesa para servir como auténticos "centros multimedia". Pero es en el campo de las portátiles donde la cosa se complica. ¿Hasta qué punto Nintendo puede hacer frente a Apple valiéndose de los jugadores tradicionales?



Nintendo se enfrenta a un aparato que haces las veces de teléfono, es decir que te obliga a llevarlo en el bolsillo. Pero además es un reproductor multimedia excelente, dispone de navegador web, cámara de fotos y vídeo, y una suerte de aplicaciones y juegos donde, entre muchísima morralla, se entrevé un incipiente catálogo con apuestas cada vez más interesantes. ¿Tiene que ser Nintendo un poco más Apple? ¿Existe ese "trasvase progresivo" del que hablaba Midori Yuasa -de Capcom Mobile- de jugadores de plataformas tradicionales al teléfono móvil?

Stephen Totilo, redactor en *Kotaku*, lanzaba unas interesantes reflexiones hace unos días. "Hay quien piensa que Apple puede

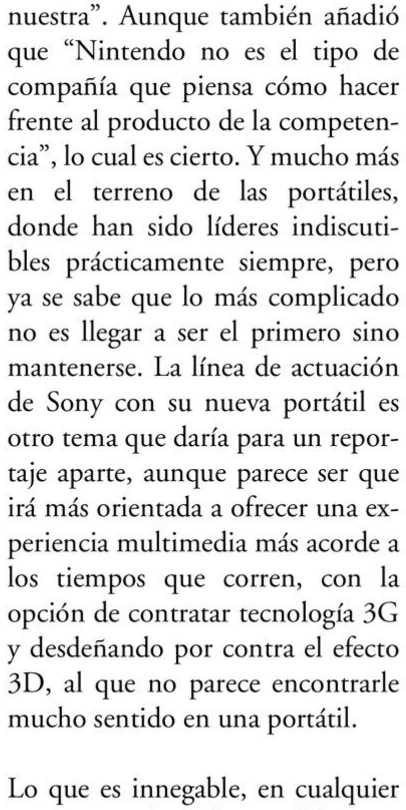
lograr lo que Sony lleva intentando desde que lanzó PSP: hacer que la gente resista la tentación de comprarse la próxima portátil de Nintendo". "Apple no crea juegos, ni siquiera lo intenta. Pero sin crear un sólo juego por sí misma, ha cerrado un hueco en el mercado". "Hace unos años, cualquier persona que paga 60 $ por un juego *next-gen* podría pensar que



cualquier título de 1 $ de la App Store es 60 veces más malo que *GTA IV* o *Assassin's Creed 2*. Bien, ¿y ahora? ¿Qué hay de esos juegos de la 3DS a 40... a 50 dólares? Quizá un nuevo *Mario* de la 3DS realmente sea 20 o 40 veces mejor que cualquiera de los juegos de iPhone. Quizá. Pero aquí es donde Nintendo parece ser más vulnerable, porque es sin duda más cara".

Funciones como el StreetPass o el podómetro que te regala monedas mientras caminas parecen ir en la línea de animar a la gente a sacar su portátil a la calle, a hacerle un hueco en el bolsillo que ahora ocupa el iPhone. Otras incorporaciones como la multitarea, la navegación web o la descarga de contenido desde puntos de acceso público a Internet refuerzan esta teoría, la de que Nintendo no está segura de poder competir con Apple.

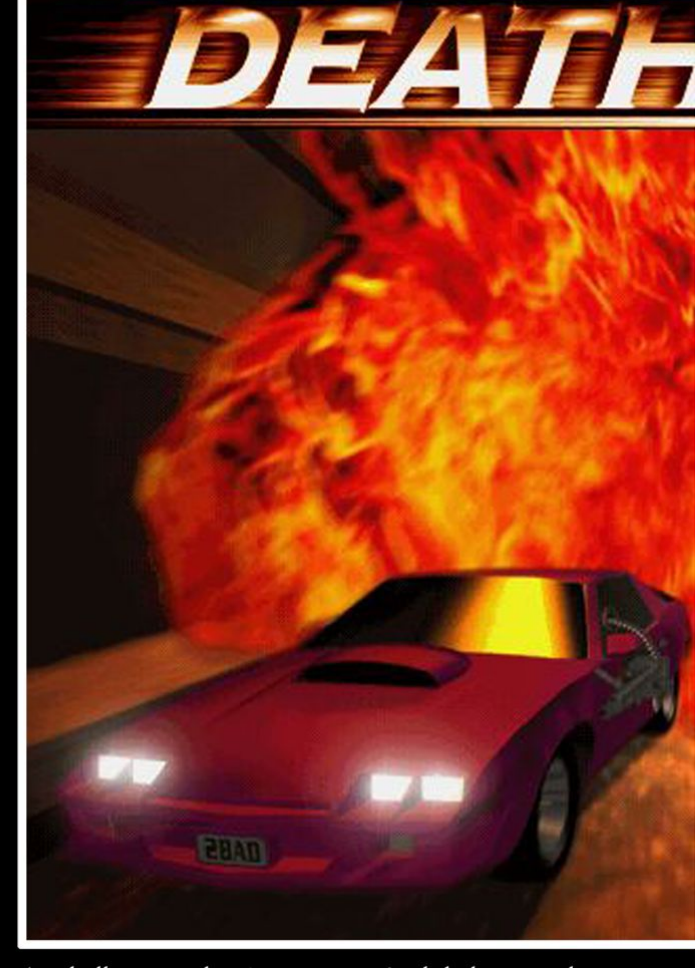
En cuanto a la Next Generation Portable, bueno, ya lo dijo Iwata: "Ellos buscan satisfacer al usuario en una dirección muy diferente a la nuestra". Aunque también añadió que "Nintendo no es el tipo de compañía que piensa cómo hacer frente al producto de la competencia", lo cual es cierto. Y mucho más en el terreno de las portátiles, donde han sido líderes indiscutibles prácticamente siempre, pero ya se sabe que lo más complicado no es llegar a ser el primero sino mantenerse. La línea de actuación de Sony con su nueva portátil es otro tema que daría para un reportaje aparte, aunque parece ser que irá más orientada a ofrecer una experiencia multimedia más acorde a los tiempos que corren, con la opción de contratar tecnología 3G y desdeñando por contra el efecto 3D, al que no parece encontrarle mucho sentido en una portátil.



Lo que es innegable, en cualquier caso, es que la industria del entretenimiento, no ya sólo de los videojuegos, baila al son que marca el gigante de Kioto. Los rumores sobre el iPhone 5 apuntan a una pantalla con efecto 3D, e incluso Hollywood se está interesando en esa tecnología que elimina la necesidad de las gafas en los cines. Mientras la gente se sigue debatiendo sobre la crisis de identidad y creatividad en Japón, el país sufre una auténtica fuga de cerebros en busca de condiciones de trabajo más favorables en EEUU. Y, desde Occidente, no sólo amplificamos estas voces, sino que estamos muy contentos de que así sea. La única que parece seguir haciendo su trabajo es Nintendo. La de siempre. La que lleva toda la vida sin soltar la batuta. Luego cada uno dirá lo que quiera, si la obra le ha gustado más o menos, pero los aplausos siempre son unánimes.

MUCHO ANTES DE SUPERPRODUCCIONES COMO *MAX PAYNE* Y *ALAN WAKE*, REMEDY VINO AL MUNDO CON UN MOTOR OXIDADO BAJO EL BRAZO Y RECORDÓ A TODO LOS JUGONES DE LOS 90 EL PLACER POR EL DESTROZO Y EL DOLOR AJENO, ESPECIALMENTE CUANDO ÉSTE ES TAN SUMAMENTE DIVERTIDO.

POR: CARLOS RAMÍREZ.



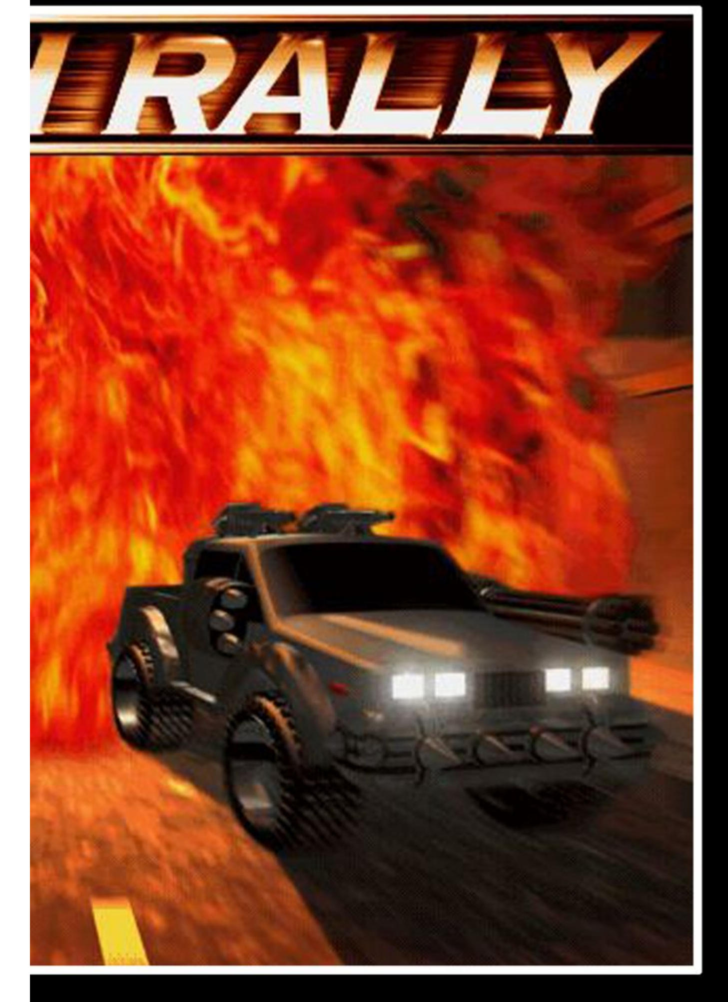
El jugador medio siempre ha sentido cierto regusto desenfadado por el desguace, la morralla automovilística, la destrucción y el atropello de cualquier responsabilidad cívica y vial. Es algo consensual a la naturaleza del videojuego. Mucho antes de cualquier intento de trascender a nivel argumental o discursivo, o peor aún, de querer buscar el reconocimiento de un hermano mayor en quien se ven reflejados constantemente, como es el cine, los videojuegos sólo tenían un propósito: divertir. Y hacerlo en el menor tiempo posible, sino otro lo haría en su lugar. Ésa era la premisa y en torno a ella se creó prácticamente la totalidad de mecánicas jugables que existen hoy en día, y todo ello antes de alcanzar la mayoría de edad. Casi nada.

Hoy son otros tiempos, pero precisamente gracias al avance de los dispositivos portátiles de entretenimiento (Nintendo DS, la consola más vendida de todos los tiempos, PSP, la consola más vendida en 2010 en Japón, iPhone, iPad, etc.), la consolidación de las redes de distribución digital de juegos de bajo coste (Steam, XBLA, PSN, WiiWare) y el incipiente negocio de los juegos basados en redes sociales (el futuro de los videojuegos, según algunos entendidos), hemos conseguido sortear, en parte, el espejismo de la tecnología y la cinemática, en beneficio de la interactividad y la jugabilidad, que de nuevo se refresca con nuevas propuestas.



A caballo entre dos épocas, en mitad de la segunda era de esplendor del ordenador de sobremesa gracias al triunfo del CD-ROM como soporte estándar, un estudio recién creado, Remedy, apostó por un título que, si bien no ha trascendido a nivel de críticas, allanó el camino para que el tristemente vilipendiado *Carmageddon* pusiese patas arriba la industria del videojuego. Hablamos de *Death Rally*.

El mundillo de las carreras clandestinas e ilegales siempre ha sido foco de atención de numerosos creadores. *Death Rally* nos pone en la piel de un aspirante a campeón de esta particular competición en la que todo vale y no existen las trampas. Sólo sobrevive, no ya el que tiene el coche más rápido, sino el que es más



SI BIEN NO HA TRASCENDIDO A NIVEL DE CRÍTICAS, DEATH RALLY ALLANÓ EL CAMINO PARA QUE CARMAGEDDON PUSIESE PATAS ARRIBA LA INDUSTRIA

listo. No podía ser de otro modo, ya que todo conductor novel debe comenzar compitiendo con el Vagabundo, un modelo de coche inspirado en el clásico Volkswagen Beetle, que no es precisamente un bólido. Tras personalizar a tu corredor con una imagen de perfil y un nombre, comenzarás a jugarte la vida en circuitos de distinta naturaleza: callejeros, desérticos, suburbios...

Hay un par de características que hacen de *Death Rally* un título imprescindible. La primera es su vista cenital, que permite controlar gran parte del recorrido sin perder de vista en ningún momento a tu coche y los tres rivales, así como numerosos detalles que en su momento agradecerás: las minas que va soltando el coche que tienes delante, por ejemplo. Otros títulos



de la época han demostrado que la elección de una vista cenital/isométrica es muy recomendable para el género de carreras arcade. *Speed Demons*, la serie *Micro Machines* o el más reciente *Rush Rush Rally Racing* para Dreamcast son buenos ejemplos de ello. Esta elección supone por contra un desajuste a la hora de controlar el vehículo, ya que uno puede tardar en acostumbrarse a que la flecha de dirección arriba siempre significa adelante, independientemente de que el coche comience la carrera apuntando hacia abajo. Es decir, aunque se ve desde arriba, se controla como si estuviésemos situados detrás. Un par de vueltas, sin embargo, y no tardaremos en estar habituados a este pequeño desliz.

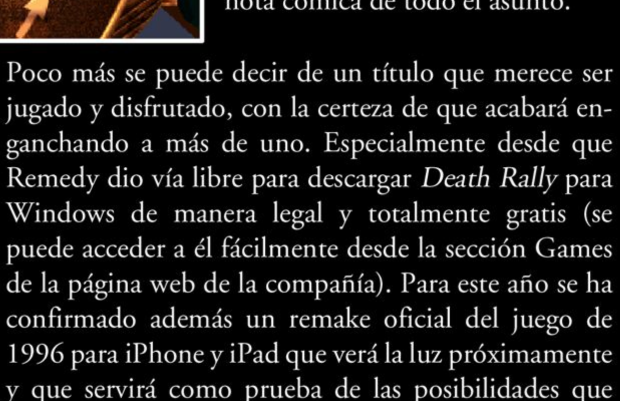
La segunda característica es que rezuma diversión por los cuatro costados. Ese tipo de diversión que pronto se convierte en "pique" por querer vengarte del conductor que en la anterior carrera te dejó el coche en llamas. Destaca en este aspecto la puesta a punto de todo un arsenal de *add-ons* de moral laxa. Desde los imprescindibles pinchos para el parachoques, pasando por el trucaje del motor o el sabotaje de los frenos del contrario. La oferta de todo un mercado negro de cosas chungas a nuestra disposición.





LA GRAN VIRTUD DE DEATH RALLY RESIDE EN QUE NO TODO SE CONSIGUE A BASE DE TUNEAR NUESTRO COCHE. LA ELABORACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PREVIA A LA CARRERA ES VITAL

También se puede mejorar el coche de manera legal, reforzándole la resistencia o cambiando los neumáticos, mejoras que, al contrario que los otros “accesorios”, permanecerán con nosotros hasta que decidamos cambiar de vehículo, una decisión imprescindible queremos avanzar puestos en el ranking hasta enfrentarnos en un duelo a muerte con el número uno: nada menos que Duke Nukem.



La gran virtud de *Death Rally* (y la que lo diferencia de otros del género) reside, sin embargo, en que no todo se consigue a base de tunear nuestro coche al máximo. La elaboración de una estrategia previa a la carrera es vital. ¿Vamos a lanzarnos a por el primer puesto en cuanto se encienda la luz verde? ¿Permanecemos en la retaguardia y dejamos que los otros tres se acribillen a balazos entre sí? Con suerte uno de ellos se despedirá de la carrera pronto. Podemos dedicarnos a reunir dinero, a poner minas, o agotamos toda la energía de nuestro turbo nada más arrancar y rezamos porque no nos adelanten. Unos circuitos se nos darán mejor que otros, y como es de sabios rectificar, habrá que saber cuándo una retirada a tiempo puede salvarnos de una muerte humillante, con el gasto que supone luego reparar el vehículo al 100%. Ocasionalmente, contactaremos con los típicos personajes que pueblan este submundo delictivo. Un tipo de incógnito nos pedirá que recojamos su mercancía durante la carrera y quedemos primeros a cambio de una suculenta suma de dinero, o que echemos del circuito por cualquier medio posible a un conductor en concreto si queremos obtener una recompensa. Aceptar el trato y no cumplir el objetivo acarreará graves consecuencias, por supuesto, pero puede ser nuestra última oportunidad de salir de una vez por todas de los puestos más bajos de la tabla. Son buenas ideas implementadas con acierto que enriquecen la experiencia y ayudan a sumergirnos en ese ambiente de bajos fondos, sin perder en ningún momento la nota cómica de todo el asunto.

Poco más se puede decir de un título que merece ser jugado y disfrutado, con la certeza de que acabará enganchando a más de uno. Especialmente desde que Remedy dio vía libre para descargar *Death Rally* para Windows de manera legal y totalmente gratis (se puede acceder a él fácilmente desde la sección Games de la página web de la compañía). Para este año se ha confirmado además un remake oficial del juego de 1996 para iPhone y iPad que verá la luz próximamente y que servirá como prueba de las posibilidades que brindan los dispositivos táctiles de Apple de cara a futuras nuevas IP de la empresa.





GHOST TRICK
Phantom Detective

Una nueva jugada maestra de Capcom



Capcom es a los videojuegos lo que la Disney es al cine: un taller de personajes animados que no tardan en formar parte del imaginario colectivo de la gente. De un tiempo a esta parte, la marca ha querido conceder un descanso a algunas de sus estrellas más longevas y centrarse en la creación de nuevas IP, algunas de las cuales han resultado en *spin-offs* de lo más variopinto. Phoenix Wright ha sido el último en alcanzar el firmamento y *Ghost Trick: Phantom Detective* parece a simple vista un sucedáneo más de ese "estilo Capcom" que tan sabiamente conjuga las culturas oriental y occidental. Parte de un concepto esquivo y como aventura gráfica no vence ni convence, pero como puzzle ha logrado algo que parecía imposible: contar una buena historia.
Sissel ha muerto esta noche y su fantasma se atormenta en busca de respuestas. Su poder especial le confiere la habilidad de poseer objetos e interactuar con ellos. Antes habíamos visto ya infinidad de juegos en los que sólo controlamos objetos, pero nunca se había construido una trama tan bien orquestada en torno a ellos. Con el lápiz táctil o con la cruceta nos movemos de un objeto a otro, pero sólo alcanzamos una cierta distancia. Es por eso que debemos hallar el modo de movernos por el escenario a base de activar mecanismos y resortes. Entrando en el Modo Fantasma alcanzamos un estado en que la acción se detiene, y en tiempo real podemos pulsar el botón de Truco para manifestarnos dentro del objeto en que estemos.

La ventaja de Sissel no termina ahí, sino que puede conectar con el espíritu de los que acaban de fallecer y retroceder cuatro minutos en el tiempo para intentar cambiar su destino. La idea de los viajes en el tiempo no es nueva en este género (un título desconocido para la misma consola, *Time Hollow*, lo hizo hace un par de años) y sin duda está influenciada por la moda actual, pero funciona muy bien. Durante estos cuatro minutos el tiempo corre y debemos pensar con rapidez e interferir en la acción en tiempo real para cambiar, de alguna manera, el futuro de las personas implicadas. El resultado es tan bueno que más adelante Capcom se permite el lujo de incorporar niveles dentro de niveles de viaje en el tiempo, interfiriendo en el pasado de no un fallecido, sino de varios, al más puro estilo Nolan. La trama es digna y dibuja unos personajes bipolares, originales por un lado hasta cierto punto y por otro familiares en tanto que, en esencia, cumplen con los roles típicos de la narrativa japonesa. El Inspector Cabanela es un gran descubrimiento y Capcom sigue cumpliendo con su buen hacer a la hora de caracterizar secundarios. La historia se atreve en un momento dado incluso a reflexionar tímidamente sobre el destino de las personas, la dualidad bien/mal y la responsabilidad de jugar a ser Dios, sobre hasta qué punto se puede decidir sobre la vida de los demás, algo que Sissel y el jugador descu brirán no es tarea sencilla.
En esencia, estamos ante la enésima muestra de aprovechamiento del potencial jugable que la Nintendo DS nos brindó hace ya siete años, con la introducción de la doble pantalla y el lápiz táctil, que no está mal recordar ahora que todas las miradas están centradas en 3DS.

CARLOS RAMÍREZ.

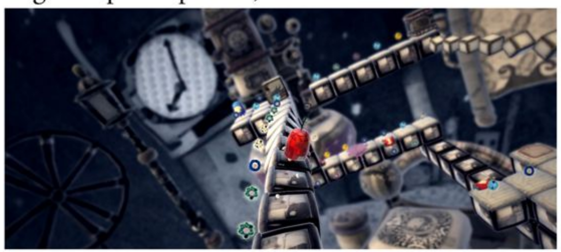
Título:	**Ghost Trick: Phantom Detective**
Desarrollador:	**Capcom**
Distribuidor:	**Capcom**
Plataformas:	**Nintendo DS**
Precio:	**40,95 €**
Lanzamiento:	**14 de enero**

Tierno por fuera, vacío por dentro



La razón por la que nos gustan los puzzles es porque nos sentimos atraídos y desafiados por sus mecánicas de juego innovadoras, ya que en cierto modo suponen la forma más elemental de entretenimiento y una de las vías más recientes por las que el videojuego se ha revalorizado a nivel artístico. Miren si no *Braid*. Sí, bueno, siempre tendemos a comparar casi todo con *Braid*... Pero es que es el triunfo de la estética aplicada a la inferencia, al razonamiento. *ilomilo* lo intenta, pero tras unas cuantas partidas uno se da cuenta de que tiene más de lo primero que de lo segundo. Para empezar, porque parte de un concepto que no es nada nuevo (el magnífico y olvidado *Kula World* es prácticamente idéntico) y se acomoda en su estética de cuento infantil y espontaneidad. Sin embargo, a los jugadores que gustan de arrugarse bien la frente no se les conquista con un par de encantadores ojos huecos, ni con monadas de trapo. Y mira que son monos. Pero en cuestión de minutos a *ilomilo* se le cogen las vueltas y lo peor de todo es que uno prevé que aquello no tiene intención de ofrecer más que una fórmula sobre la que el título de Microsoft y SouthEnd Interactive asientan sus bases. A nivel artístico el juego impresiona por su esmerada banda sonora, pegadiza, a juego con la duración de los niveles, que son lo suficientemente breves como para que la música no empiece a mermar tu capacidad de concentración. De esta manera se disfruta el doble. De igual forma, los niveles están bien diseñados, guardando cada cierto número una estética similar hasta que avanzas de mundo y se renueva por completo. El movimiento por los entornos 3D es fluido y se apoya en un uso sofisticado del stick para desplazar la cámara. El control de los safkas -Ilo y Milo- a veces se resiste a cambiar de dirección, pero nada que llegue a desesperar.

El jugador inconscientemente concede a *ilomilo* el papel de cuentacuentos y éste juega con esa baza muy sabiamente. El juego comienza con un relato en el que dos amigos se reúnen todos los días para tomar el té en el parque y acaba introduciendo subtramas que juegan con la fantasía y hacen lo posible por mantener al jugador interesado, como el niño de seis años que oye las historias que su padre va improvisando antes de irse a dormir. Poco a poco uno mismo va sumergiéndose en un mundo que juega incluso con las referencias -nada fáciles- a otros videojuegos (Victor, el protagonista de la aventura gráfica indie *The Dream Machine*, tiene una genial participación).



Pero aún así el concepto de juego sigue sin ser sólido y su escasa duración acaba dejando una incierta sensación de triunfo. El multijugador permite a dos personas jugar simultáneamente y las clasificaciones intentan aportar algo de competitividad al asunto -el que menos cubos haya caminado, el que más safkas haya rescatado, o el que más recuerdos haya recolectado-, pero hace falta algo más para llegar a ser un grande.

CARLOS RAMÍREZ.

Título:	**ilomilo**
Desarrollador:	**SouthEnd, Microsoft Games Studios**
Distribuidor:	**Microsoft**
Plataformas:	**XBLA, Windows Phone 7**
Precio:	**800 Microsoft Points / 4,99 €**
Lanzamiento:	**5 de enero**

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

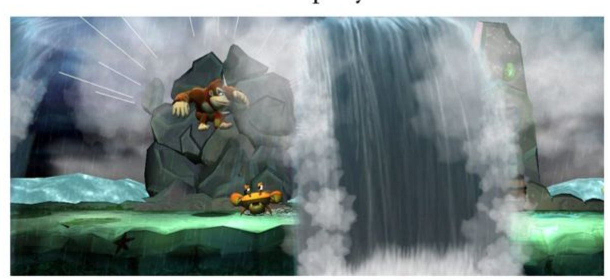
El regreso del rey de la junga

Dieciséis años después de su debut en SNES, vuelve a nuestras vidas el mono más famoso del mundo de los videojuegos. De la mano de Rare, el simpático Donkey Kong robó nuestros corazoncitos en la mítica consola de 16 bits de Nintendo y su esencia plataformera quedó grabada a fuego en ellos. Y esa misma esencia es la que ha vuelto a Wii de la mano de Retro Studios (que son los artífices de la saga *Metroid Prime*, ahí es nada) con este *Donkey Kong Country Returns*.



Y es que el estudio norteamericano nos trae un juego de plataformas que lo tiene prácticamente todo. Un título con unos gráficos en 2D alucinantes, amén de unas animaciones muy logradas y un diseño excepcional de personajes y escenarios. Además de una gran riqueza visual, *DKCR* posee una música genial que por mucho que quieras evitar se te queda en la cabeza. Canciones y melodías que ambientan perfectamente los numerosos momentos de diversión que ofrece este título. La jugabilidad es, sin duda, el punto fuerte del título. La mecánica del juego se ha adaptado de una manera brillante a la consola de Nintendo de esta generación, pudiéndose jugar con Wiimote y Nunchaku o usando el mando de la consola en horizontal. Muy interesante el nuevo añadido de agitar el mando para golpear el suelo y descubrir objetos como plátanos o monedas de oro, éstas últimas intercambiables por valiosos objetos en la tienda de Cranky. Saltos imposibles, plataformas por un tubo y la posibilidad de jugar en cooperativo con un amigo que maneje a Diddy, son tan solo una pequeña muestra de lo que nos brinda este juegazo en el que Retro Studios se viste de Rare para realizar un trabajo simplemente soberbio.

¿La historia? Como es habitual en este tipo de juegos es irrelevante, porque lo importante es la jugabilidad y la diversión a raudales con la que nos vamos a encontrar en este *DKCR*. ¿Qué hacer si nos roban toda nuestra reserva de plátanos? Pues enfrascarnos en una gran aventura para recuperarlos. Ya sea montando a lomos del rinoceronte Randy, esquivando ataques de pulpos gigantes o luchando contra criaturas que intentan destruirnos a toda costa, lo pasaremos de miedo con esta pequeña obra de arte del género. Evidentemente, también están presentes en el juego los clásicos jefes finales que nos pondrán en un serio aprieto en más de una ocasión. La elevada dificultad que exhibe el título puede que intimide a más de uno, ya que ésta irá aumentando a medida que avancemos. Una dificultad que nos sacará de quicio por momentos, incluso a los jugadores más experimentados. Pero es una dificultad de ésas que engancha, que nos pone a prueba y nos incita una y otra vez a superar ese condenado nivel lleno de trampas y tesoros ocultos.



Una auténtica maravilla dentro del género, indispensable para todos los amantes de los plataformas, que hará las delicias tanto de jugadores más veteranos como de aquellos que tengan un primer acercamiento a este tipo de juegos. Un título que justifica por completo la compra de esta consola. RAFA OSUNA.

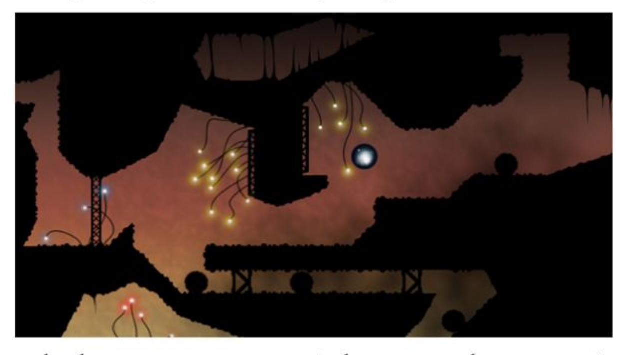
Título:	Donkey Kong Country Returns
Desarrollador:	Retro Studios
Distribuidor:	Nintendo
Plataformas:	Wii
Precio:	46,95 €
Lanzamiento:	3 de diciembre



Una bola frente a la adversidad

NightSky responde a la filosofía de Tyrone Rodríguez, productor y diseñador en Nicalis, quien forma parte de la corriente de pensamiento actual que se refugia en los títulos de los 80 para producir y reivindicar el videojuego a nivel de *gameplay*, no de tecnología. “En los 80 la tecnología no podía esconder un diseño malo, como sí sucede ahora, que tenemos muchos recursos”, explicaba en la pasada edición de iDÉAME. La última apuesta de Nicalis no disimula un parecido razonable a nivel estético con el sempiterno *World of Goo*, con quien comparte además el gusto por un subgénero cada vez más asentado: en inglés, el *physics-based puzzle*, normalmente títulos que toman el control de un objeto inanimado y juegan con su tamaño, peso, etc., poniéndole en mitad de situaciones experimentales de las que hay que escapar usando las más elementales leyes de la física. En esta ocasión, controlamos una bola que bien podría ser de cristal (aunque no queda claro en el prólogo) que podemos echar a rodar de izquierda a derecha, empleando dos botones adicionales: uno para frenar y otro para, según qué circunstancia, acelerar, suspenderse en el aire, etc. A lo largo de los niveles, divididos a su vez en numerosas fases de corta duración, tendremos que servirnos de los elementos del entorno (salientes, rampas, baches, plataformas, hélices) para pasar de un extremo de la pantalla a otro. En ocasiones, la fase no sólo se reinicia al caer la bola al vacío, sino que tendremos que reiniciarla nosotros manualmente al percatarnos de que hemos hecho algo en el orden incorrecto, por lo que el “efecto mariposa” necesario no se ha podido cumplir. Aunque los de Nicalis han tenido el detalle de acordarse de los jugadores más experimentados, añadiendo un nivel de dificultad “alternativo”, lo cierto es que el nivel estándar se antoja poco desafiante. En más de una ocasión da la impresión de estar moviéndonos por fases a medio acabar, con elementos que están ahí decorando más que cumpliendo una función específica. De hecho, no son pocas las fases que se completan acelerando la bola y rodando de un lado a otro, sobrevolando prácticamente el escenario. ¿Pura suerte? Aunque es posible, es innegable que la curva de dificultad es extraña, encontrándonos con dos o tres niveles increíblemente sencillos y, acto seguido, uno realmente ingenioso y complicado. Algunos momentos son dignos de mención: en ocasiones la bola no se puede mover y sólo nos queda ir activando distintos mecanismos y resortes en el orden adecuado para que ellos la conduzcan hasta un lugar sano y salvo (algo parecido a lo que hacen en El Hormiguero de Pablo Motos). No cabe duda de que se trata de un título adictivo, más por su relativa sencillez y complicidad que por su interés por causar un quebradero de cabeza al jugador, lo cual, aunque era de obligada reseña, tampoco se culpa, ya que no viene mal de vez en cuando deleitarse con un puzzle en el que el mayor disfrute lo otorgan sus bellos escenarios, sus diseños ingeniosos y su excelente banda sonora, piezas atmosféricas compuestas por Chris Schlarb para la ocasión.





CARLOS RAMÍREZ.

Título:	**NightSky**
Desarrollador:	**Nicalis**
Distribuidor:	**Nicalis**
Plataformas:	**PC, Mac, WiiWare**
Precio:	**10 €**
Lanzamiento:	**7 de enero**

KARRA ELEJALDE: OBJETIVO CUMPLIDO

Este actor vasco nacido en 1960 está pasando un buen año. Comparte cartel con Javier Bardem en *Biutiful* y su doble personaje en *También la lluvia* le ha valido una nominación a los Goya. A pesar de que no oculta su satisfacción no deja de ser escéptico, al tiempo que su personal sentido del humor pone los puntos sobre las íes. Su trabajo es, ante todo, entusiasmo. Se trate de un chuletón, o de pintar la pared de rosa. **Por: Manuel Broullón**.

Karra Elejalde es una persona apasionada por su trabajo. Le convence actuar. Ante la cámara o sobre las tablas se encuentra a sus anchas. Y la verdadera ilusión es lo que le lleva a moverse también al otro lado de las cámaras, por el mundo real. Este trabajo "sólo se puede hacer con mucha ilusión. Si no, no merece la pena". Y él sabe bien lo que es meterse hasta las cejas por una película. Pero Karra también es una persona escéptica. No para ser pesimista, sino para reafirmarse en que, en cine, el premio consiste en sacar adelante la película. "Que nos vean en los cines es el verdadero premio. Las salas se están llenando, la película está gustando... no podemos esperar más premio que ése". Por eso, y sólo por eso, ya está feliz. Y no es capaz de ocultarlo nada más descolgar el teléfono, aunque siempre está ocupado atendiendo llamadas, más llamadas y entrevistas. Y en este caso también espera para que arreglen su coche en un taller. Y lo repite: "Que te nominen a los Óscars es una publicidad estupenda. Pero no hay nada seguro y es muy complicado que toque, depende de muchos factores... y nuestro verdadero premio, ya lo hemos conseguido".



También la lluvia, quinto largometraje de Icíar Bollaín, está teniendo una proyección importante. La Academia la ha seleccionado para representar a España como candidata a los premios Óscar. Tan sólo una semana después de que se estrene en salas suma doce nominaciones a los Goya. Entre ellas está la de Karra Elejalde como mejor interpretación masculina de reparto. Con todo, Karra afirma que "no es inteligente contentarse en exceso". Claro, los premios son muy positivos para la película, ese objetivo común que ha compartido con Luís Tosar, Gael García Bernal, Paul Laverty e Icíar Bollaín durante "una verdadera aventura" que se planteó cuando se marcharon todos juntos a rodar a Bolivia el año pasado. Ese año, además, ha sido de aventura doble. Y doble motivo de felicidad. También ha participado en *Biutiful* con Bardem y bajo la dirección de Iñárritu. De nuevo, Karra saca su lado frío y se quita importancia. "La gente se cree que en *Biutiful* estuve allí todos los días. Y en realidad estuve sólo un día en el rodaje, verás... pero estuve muy contento de volver a trabajar con mi amigo Javier. Trabajamos juntos en *Con los días contados* (Imanol Uribe,



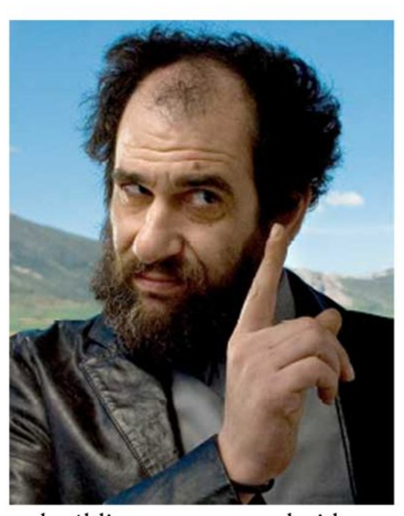
Fotografía: Albert Mollon
www.albertmollon.net

1994) y luego él también hizo un cameo muy simpático en *Airbag*". Para la familia Bardem en general sólo tiene buenas palabras que se corresponden con buenos recuerdos en torno al cine. "Siempre me he llevado muy bien con él, con su hermano Carlos y con Pilar Bardem, que salió en *Vacas*".

"*También la lluvia*, pues genial, claro". Más buenos recuerdos. Mejores palabras. "Luis es un monstruo, es un tipo estupendo con un sentido del humor tremendo". Y con Gael, con Raúl Arévalo... en fin, con todo el reparto. Con Icíar se identifica especialmente, porque Karra Elejalde también ha trabajado como director. En su haber, dos películas: *Año mariano* (2000) y *Torapia* (2004). Sabe bien cuánto trabajo y cuánta tensión hay detrás de las cámaras. Y más atrás, en ese mundo complicado pero apasionante del que habla *También la lluvia*. "A Icíar tengo que agradecérselo muchísimo. Le tengo que dar muchísimas gracias por la confianza ciega que ha tenido en mí y por la enorme responsabilidad que ha puesto sobre mi hombro." Su forma de trabajar, dinámica, fluida, directa... La define como "una directora. Sobre todo, Icíar es una directora muy directora". Y así ha sido desde el principio. "Luego, además, hay un muy buen guión de Paul Laverty. Leerlo ya es saber mucho de la historia de los personajes. Y luego Icíar no me ha vuelto loco con instrucciones. Es escueta, sutil y sobre todo segura".

> "Icíar es una directora muy directora. Y así ha sido desde el principio. No me ha vuelto loco con instrucciones. Es escueta, sutil y sobre todo segura."

En uno de esos contrastes entre entusiasmo y prudencia que definen a Karra Elejalde, éste define al actor "como un fideo solo en la sopa. Necesitamos que nos acoten el espacio". Para eso, es fundamental "tener una comunión competa con el director" que es "lo más importante". Su personaje es muy llamativo en la película. En realidad da vida a dos personas distintas: al actor Antón y también a Cristóbal Colón, a quien Antón encarna en la película que dirige Sebastián, el joven director interpretado por Gael García Bernal. Karra le quita importancia cuando el público admira su increíble capacidad de adaptación: "no, no, no... qué va, qué va... hacer dos personajes a la vez no es así. Claro, para el público es muy agradecido ver desde la butaca cómo un actor hace dos roles en la misma película". Pero en el día a día la cosa cambia. Las cosas claras, ante todo, porque el trabajo es el trabajo. "Cuando vas a un restaurante te ponen entremeses, primero, segundo y postre. Nunca te lo comes todo a la vez y si pides chuletón no te lo ponen con la sopa". Tenemos que ser prácticos. Rodar es igual y no se hace todo a la vez. "Si el primer lunes me toca hacer de Cristóbal Colón, yo me meto en Cristóbal Colón". Y habla desde su experiencia como realizador. "Si para hoy está previsto rodar las secuencias 14 y la 15, se rueda lo que está en el plan de rodaje, no todas las secuencias a la vez. Un pintor pinta con azul cuando le encargan pintar una habitación de azul, y de rosa cuando es rosa".





Antón es un personaje apasionante. Tiene muchísima fuerza, determinación. Llena la pantalla cada vez que aparece. Desborda furia y energía. Pero también se desmorona ante Costa, el ávido productor al que da vida Luis Tosar. Su personalidad es apasionante. Y Karra, quien presta su cuerpo y su voz para dar forma



personaje tridimensional. Tiene mucho por donde coger y es difícil de componer porque hay muy poca información. En el tiempo que aparece ni siquiera da tiempo a saber mucho de él, pero al mismo tiempo tiene mucha profundidad". En la práctica las tornas se cambiaron. "Leer el guión fue un choque, pero porque después todo sale al revés". El trabajo se impone. "Cuando he dirigido películas, a lo mejor pensaba que la secuencia 14 era importantísima y que la 84 era muy fácil y venga, va, que en un par de tomas está lista. Pero después la 14 se te cae en montaje y resulta que la 84 tiene una información importantísima". Y lo mismo sucedió con su forma de ver y entender a su otro personaje, al personaje histórico. Él lo llama "Don Cristóbal Colón", que al principio le "imponía mucho respeto. Pero en seguida me vi arropado por la gente de vestuario y de maquillaje... esta gente es maravillosa y ya te ves de pronto allí caracterizado. Han sido como una muleta". Y es que, a pesar de sus muchas dudas, la presencia de Colón en la película es imponente.

Karra define al actor como "un fideo solo en la sopa. Necesitamos que nos acoten el espacio." Para eso, es fundamental "tener una comunión completa con el director".

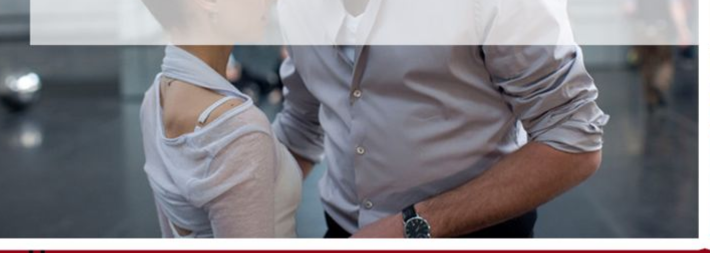
y vida al personaje, coincide en este punto. "Rodar es lo único que le queda en esta vida. Antón es un tipo con el carácter avinagrado, es un tocapelotas... cuando habla con el productor, que bueno, sí, es un personaje que es un tipo duro con la sangre fría, que al final evoluciona y demuestra que tiene corazón. O con el director también. Está siempre de mal humor, dice lo que piensa sin dudarlo". Pero también es un personaje muy entrañable. "Sobre todo es honesto. Es un tío muy sincero, es como un perro sin su amo al que le da igual dónde ir porque no tiene nada. Y tiene corazón... ¡mucho! Porque no le importa arriesgarse y llevarle a los chicos de allí una Coca-Cola o quedarse en un país en estado de guerra hasta el final".

Por eso el trabajo no ha sido fácil. "En realidad es un

Finalmente volvemos al principio. Hablamos de lo que le gusta, de lo que le entusiasma y de dónde se encuentra cómodo creando y trabajando. "Me veo más solvente como actor. Como director me tocó sufrir bastante, sobre todo en la última película". Se refiere a *Torapia*, estrenada en 2004. "Si la vida son tres cosas, salud, dinero y amor, yo las perdí las tres. Hacer una película lleva mucho tiempo, un año". Pero no por eso el recuerdo es malo. "Bueno, esto sale solo, es un momento que vives y te lanzas a eso de cabeza. Esto es un moscatel por la mañana y un porrillo por la tarde y con la amistad, la pasión, la ilusión... pues es que no se puede explicar. Es como si me preguntas, ¿de dónde saca la creatividad un pintor para empezar a pintar un cuadro?".

AND THE GIANT GOES TO...

El pasado 25 de enero Tom Sherak, Presidente del AMPAS (Academy of Motion Pictures Arts and Sciences) y Mo'Nique, la última ganadora del Óscar a Mejor Actriz Secundaria, anunciaron las nominaciones para la 83ª edición de los Óscar. Como suele ocurrir cada año, muchos de los nominados eran los que se esperaban, muchos otros fueron sorpresas tanto para aficionados como para ellos mismos, y otros tantos cineastas y artistas quedaron olvidados. Diez serán quienes se peleen por la preciada estatuilla de "Mejor Película". Por suerte, en Giant Magazine ya hemos tenido el honor de haber visto siete de los diez títulos. Acompañadnos por este repaso a los cinco títulos más importantes y a lo que pueda depararnos la Gala el próximo 27 de febrero. POR: ANTONIO DE LA MANO.









Productoras y distribuidoras de Hollywood suelen tener la (mala) costumbre de guardarse sus títulos importantes o de "calidad" para estrenarlos entre los meses de noviembre y enero, con el claro propósito de que los académicos no se olviden de las películas que han visto recientemente, para así poder optar a las preciadas estatuillas con más facilidad. Pero el juego de la promoción no termina con el estreno. Durante los últimos meses antes del anuncio de las nominaciones, las distribuidoras hacen agresivas campañas publicitarias. Campañas dirigidas hacia los académicos, mostrando y recordando cuáles han sido los títulos más importantes del año y en qué categoría ellos piensan que deberían ser nominadas. Los célebres "for your consideration". Esta práctica publicitaria es la razón para que, por ejemplo, *Toy Story 3* haya recibido 5 nominaciones, incluyendo la tan ansiada mención por parte del estudio de "Mejor Película" y la todavía desconcertante nominación a "Mejor Guión Adaptado". De no ser por la campaña quizá hubiera optado únicamente a "Mejor Película Animada" (donde también está seleccionada).

Los premios se darán a lo largo de la tarde del 27 de febrero (aquí podrá verse por Canal+ a partir de las 2:30, como cada año) en una gala que presentarán James Franco, quien seguramente saque su lado más cómico, y la guapísima Anne Hathaway, la nueva Catwoman de Nolan.

Desde el año pasado diez son los títulos nominados a "Mejor Película" en vez de las clásicas cinco. *El discurso del rey* encabeza la lista con la friolera de 12 nominaciones, a la que le siguen el remake del clásico *Valor de ley* (10), *La red social* (8), *Origen* (8) y *El luchador* (7). Los otros cinco títulos nominados al más importante de los reconocimientos son *127 Horas* (6), *Cisne negro* (5), *Toy Story 3* (5), *Winter's Bone* (4) y *Los chicos están bien* (4).

Lo que más sorprende de *El discurso del rey* (12) es que para ser la película que cuenta con más nominaciones no se trata de una producción estadounidense, sino inglesa. De todas maneras, lo que destaca por encima de todo el conjunto es la portentosa interpretación de Colin Firth, quien seguro sí o sí se llevará el premio para su tierra. Ya fue nominado el año pasado por la también brillante interpretación de *Un hombre soltero*, pero con su papel de Rey Jorge demuestra que se trata de uno de los mejores actores que podemos encontrar en el cine hoy en día. Quien seguramente no lo tenga tan fácil sea su compañero Geoffrey Rush quien, a pesar de realizar otra brillante interpretación, tiene dos aspectos en su contra: que ya posee un Óscar (el que ganó por *Shine* en 1997) y que las quinielas apuestan por Christian Bale por *El luchador*. En el número 3 de *Giant* podéis recordar la crítica que hizo Manuel Broullón sobre la cinta de Tom Hooper.

Muy a pesar nuestra, no hemos tenido la oportunidad de ver Valor de ley, que cuenta con 10 nominaciones (es la segunda más nominada). Así que poco podemos intuir sobre este título. Tiene a su favor las buenas críticas cosechadas y la increíble recaudación conseguida en Estados Unidos, donde lleva amasados unos sorprendentes 130 millones de dólares, una cifra que llama la atención teniendo en cuenta que se trata de un *remake* y que el género del western es quizá el que









menos dinero haya dado en las últimas décadas. En contra de los Hermanos Coen juega que sus sendos Óscars a "Mejor Película" y "Mejor Dirección" todavía están muy calientes (los consiguieron en 2008 por *No es país para viejos*); ha pasado poco tiempo para que la Academia vuelva a reconocerlos.

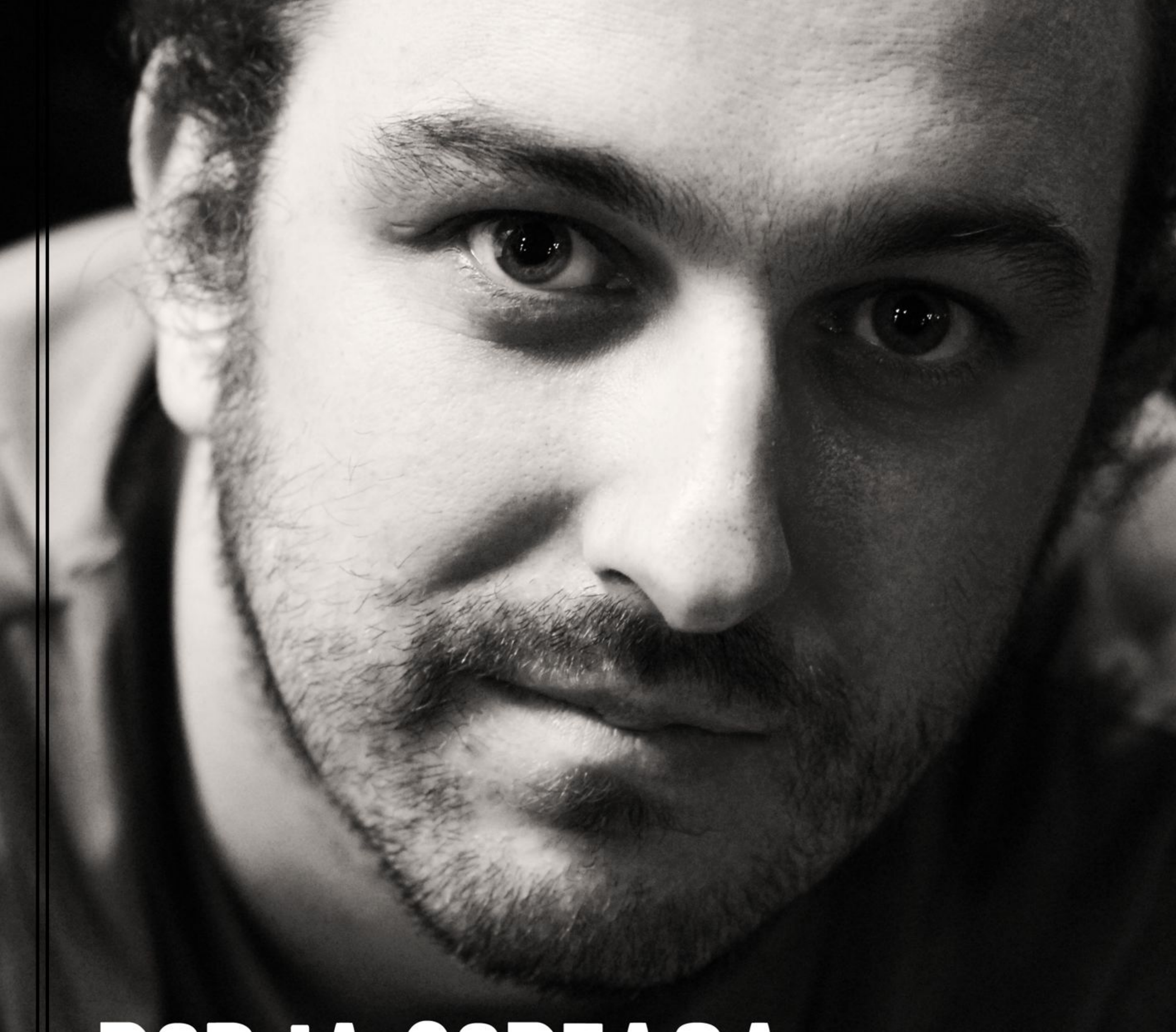
Por otra parte, y a pesar de no ser la que tiene más nominaciones, todas las quinielas (y desde aquí rompemos una lanza en su favor) apuestan a que los premios más importantes los conseguirá *La red social*. Como ya indicamos en el número 2 de *Giant*, Fincher y su equipo seguramente logren los Óscars a "Mejor Película", "Mejor Director" y "Mejor Guión Adaptado", sin duda los tres más importantes. La labor de Fincher y Sorkin tras las cámaras sólo puede catalogarse de brillante, construyendo un relato que no habla sobre Facebook en sí, sino de todas las traiciones y miserias que se escondieron tras su creación. Con unos diálogos brillantes y unos actores en estado de gracia, *La red social* cerrará 2010 como la que seguramente sea la película más premiada del año. Si algo tuviera que jugar en contra de Fincher es que ya ha sido nominado anteriormente y nunca se le ha reconocido como lo que es: uno de los directores más importantes del panorama cinematográfico actual. Sólo hace falta un breve repaso a su filmografía para recordar los importantísimos títulos que tiene en su haber con tan sólo 20 años de carrera.

Después de Fincher llega otro de los maestros del panorama actual que, a pesar de no haber sido nominado a "Mejor Director", opta a "Mejor Guión Original" y el resto de categorías importantes: Christopher Nolan con su *Origen*. Desgraciadamente, como pasa todos los años, la Academia no termina de reconocer el género de acción, uno que (al igual que la animación) es visto con malos ojos, a pesar de haber regalado obras maestras en décadas pasadas. Nolan aún puede sorprender llevándose el reconocimiento a "Mejor Guión", pues fue capaz de construir una de las historias más complejas -y mejor desarrolladas- de la última década, haciendo que la película transcurriese en cuatro planos narrativos diferentes y consiguiendo que el espectador no se perdiera en ningún momento. Quizá la mayor injusticia de toda la gala sea que el montaje de la película no esté ni siquiera nominado, cuando ha sido catalogado por los expertos como el mejor del año.

La última película a la que haremos mención en este breve repaso es *127 Horas*. Cuenta la historia de Aron Ralston, un alpinista estadounidense que quedó atrapado bajo una roca durante 5 días. La nueva película de Danny Boyle, quien obtuvo el Óscar hace ya dos años por *Slumdog Millionaire* (de hecho, ni está nominado), es quizá la más arriesgada de todas las propuestas, pues su alocado punto de vista inglés seguramente no sea muy tolerado por los académicos, que suelen premiar a las formas clásicas. De todas maneras, la estremecedora actuación de James Franco puede dar la sorpresa de la noche. Aunque, siendo uno de los presentadores, está por ver cómo compagina presentar una gala con recoger un premio.

Nuestra quiniela:

Mejor pelìcula:
La red social de David Fincher
Mejor direcciòn:
David Fincher por *La red social*
Mejor guiòn adaptado:
Aaron Sorkin por *La red social*
Mejor guiòn original:
Christopher Nolan por *Origen*
Mejor actor principal:
Colin Firth por *El discurso del rey*
Mejor actor de reparto:
Christian Bale por *El luchador*
Mejor actriz principal:
Natalie Portman por *Cisne Negro*
Mejor actriz secundaria:
Melissa Leo por *El luchador*
Mejor pelìcula de animaciòn:
Toy Story 3 de Lee Unkrich
Mejor direcciòn artìstica:
Alicia en el paìs de las maravillas
Mejor fotografìa:
Origen
Mejor diseño de vestuario:
El discurso del rey
Mejor montaje:
La red social
Mejor banda sonora:
Origen de Hans Zimmer
Mejor sonido:
Origen
Mejor montaje de sonido:
Tron: Legacy
Mejores efectos visuales:
Origen
Mejor pelìcula extranjera:
Biutiful de A. Gonzàlez Iñàrritu (Mèxico)



BORJA COBEAGA:
"EN *NO CONTROLES* HAY TANTA GAMBERRADA COMO ROMANTICISMO"

POR: JUANMA CABAÑAS.

Juan Manuel Cabañas: Respecto a tu película más reciente, *No controles*, da la impresión de que detrás de una comedia gamberra se esconde una historia muy sentimental, ¿ha sido ésa tu intención?

Borja Cobeaga: Desde luego, es una comedia romántica de libro. *Pagafantas* también tenía ese aspecto sentimental, pero más orientado al sufrimiento. Aquí se trata más de hablar de oportunidades amorosas perdidas, de la huella que deja en ti la primera novia, de que importa más en pareja llevarse bien que un amor pasional… En la ecuación de la peli hay tanta gamberrada como romanticismo. La convivencia y alternancia de los dos tonos era lo que más me interesaba.

JMC: ¿Cómo ha sido la experiencia con los actores en una historia coral como ésta?

BC: He descubierto los ensayos. Siempre he ensayado con los actores en todo lo que he hecho, pero es verdad que en *No controles* tengo la sensación de haberle sacado un partido real a los ensayos. Leímos mucho el guión, haciendo anotaciones, cambios en el diálogo y en rodaje los actores trabajaron con bastante libertad. El guión creció mucho gracias a improvisaciones y quizá tiene que ver con lo de historia coral, ya que te rodeas de un grupo estupendo de intérpretes y cada uno tiene que aportar algo, sobre todo si vienen de sitios tan diferentes: la trayectoria de Unax Ugalde nada tiene que ver con la de Julián López, ni con la de Alexandra Jiménez, Mariam Hernández o Alfredo Silva, que nunca se había puesto delante de una cámara.

JMC: ¿Cuánto hay de tu propia experiencia en las situaciones que se plantean en tus películas?

BC: En *Pagafantas* más porque *No controles* es una comedia más clásica, más basada en situaciones y personajes arquetípicos del género. Es verdad que hay muchos elementos propios pero es lo que hace que la peli me interese. Si no meto cosas mías no me creo la historia, intento darle veracidad aportando cosas personales a los personajes y situaciones.

JMC: Durante el proyecto creativo, ¿cómo se llega a la culminación de gags y situaciones desternillantes? ¿De dónde proviene la inspiración?

BC: Es pico y pala. No hay inspiración, sino trabajo en equipo. A veces tienes que resolver un gag de planteamiento brillante con un cierre del montón, pero no tienes más remedio que hacerlo porque no has encontrado algo mejor. Pero es verdad que a golpe de dar vueltas, de pulir el guión, acabas sacando lo mejor de ti. Diego -San José, coescritor de *No controles*- y yo trabajamos así: él tiene una idea, yo la redondeo, él le da otra vuelta y machacamos el asunto. Hablando sobre todo. Hablamos mucho antes de ponernos a escribir.



"EL PROYECTO CREATIVO ES PICO Y PALA. NO HAY INSPIRACIÓN, SINO TRABAJO EN EQUIPO"

JMC: Eres el primero que se va a atrever a encarar con humor un tema tan serio como la ETA, ¿cuál es la motivación que te mueve a plantearte algo como *Fe de etarras*?

BC: La motivación es que es algo que ha estado presente en mi vida y en la vida cotidiana de mucha gente, y que no ha tenido una salida cómica en el cine. Supongo que el hecho de encontrar un terreno virgen en comedia es excitante, pero también hablar de un tema que está presente en tu día a día. He nacido y crecido en Euskadi y aquí ETA tiene una presencia sorda en la vida de todo el mundo. Desafortunadamente, en la vida de mucha gente también ha tenido una presencia violenta. Pero yo hablo desde el punto de vista de que ETA siempre está ahí, aunque no se hable de ello. Y creo que un comediante tiene que hablar de lo que le rodea. Puede ser de que en Euskadi no se folla como en *Pagafantas* o del pesado que se sienta al lado en el avión como en *No controles*.

JMC: Como director de referencia en el mundo del corto, dinos cómo ves el panorama del cortometraje en este momento en España, ¿hay algún director o título que despierte tu interés?

BC: Hay muchos directores buenísimos. Chema García, el director de *El ataque de los robots de Nebulosa-5* y *Protopartículas* es probablemente el más brillante, pero también hay gente fantástica como Vicente Villanueva, Alejandro Marzoa, Montesinos… Sigo viendo y haciendo cortos, así que puedo decir que la salud del corto en España es estupenda, a pesar de que a veces los directores parecemos más preocupados por las tecnologías que por contar una historia. El hecho de tener una cámara Canon que elimine la profundidad de campo no te convierte en buen director.



JMC: Respecto a los Goya, ¿qué opinión te merecen las nominaciones?

BC: Creo que es un año variado y ése es el reflejo de las nominaciones. Es estupendo que así sea. Es verdad que se echan en falta nominaciones, pero todos los años pasa. Que no nominen a Areces por *Balada triste de trompeta* o, barriendo para casa, a Julián López por *Que se mueran los feos* y Unax Ugalde por *Bon Appétit* es injusto. En el tema cortos lo de siempre, se nominan cortos con poco recorrido, poco populares y no precisamente los mejores, pero eso es tradición.

"QUE NO NOMINEN A ARECES, JULIÁN LÓPEZ O UNAX UGALDE ES INJUSTO, PERO TODOS LOS AÑOS PASA"

JMC: Cuéntanos alguna anécdota que te haya ocurrido en los Óscar, ¿se corresponde la realidad con la imagen que se proyecta de ellos en los medios?

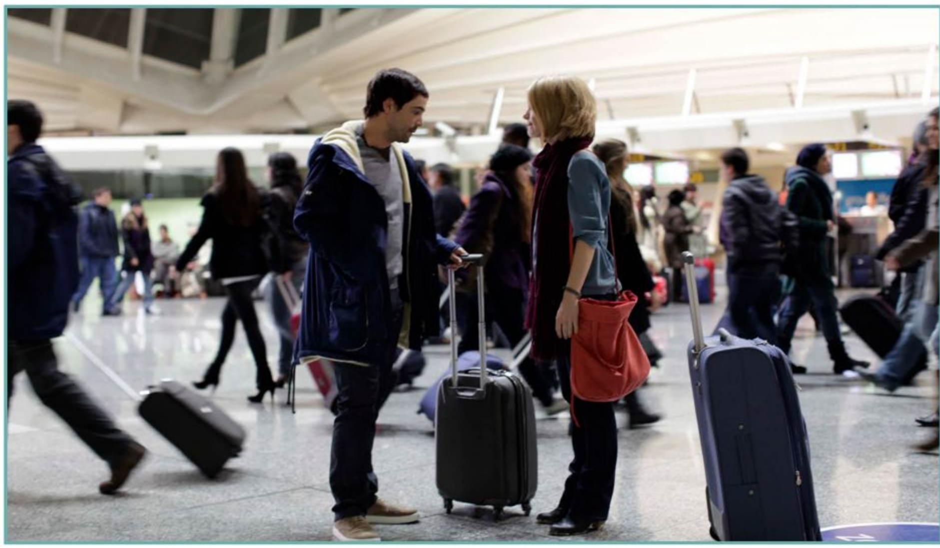
BC: Sí, la imagen que dan los medios es exactamente la que uno vive. Es un fiestón donde todo el mundo está a tope, muy entusiasta, celebrando la gran fiesta del cine. ¿Una anécdota? En realidad yo no quería ganar porque me había manchado la camisa de vino y me daba palo salir con un lamparón al escenario.

No controles está en cines desde el 5 de enero.
Puedes leer nuestra crítica de la película en este mismo número de Giant.

CRÍTICA CINE

NO CONTROLES

Otra comedia romántica es posible



Hace un par de años y tras una estratosférica carrera en el mundo del corto (nominación al Óscar incluida), Borja Cobeaga irrumpía en el largometraje con la ya casi obra de culto *Pagafantas*. Ya en ese momento se sufrió una cierta catarsis colectiva al ver cómo se le ponía por primera vez nombre a una determinada especie de la fauna masculina en cuya pauta de comportamiento muchos podían verse reflejados. El 2011 nos dio la bienvenida con *No controles;* y nos dio la bienvenida, porque la propia acción de la película está situada en una Nochevieja, unas fechas del calendario que pudieron vivirse apenas unos días antes del estreno de la película.

El ambiente reflejado es el de una gélida noche de fin de año, en la que el perdedor protagonista intentará escapar, pero no puede. Intentará esconderse, pero siempre hay alguien que le busca. Querrá rendirse, pero no se lo van a consentir. Finalmente, a nuestro sufrido protagonista no le va a quedar más remedio que enfrentarse consigo mismo y con sus circunstancias, pero eso sí *with a little help from my friends*, que dirían los Beatles. Tal y como dice uno de los personajes, "esto es como *La jungla de cristal*, pero del amor", toda una declaración de intenciones.

La película se rige por el principio formal de toda comedia romántica que se precie, planteando en primer lugar una situación coral para así dejar que los secundarios muevan la acción. Con ello se consigue una frescura y un dinamismo que enganchan desde el primer momento. Mención especial merece en este sentido la interpretación de Julián López. La aparición de su personaje, Juancarlitros Desfás, es un huracán que puede hacer que nos caigamos literalmente de la butaca. En medio de tanto gag y tanto chiste desternillante, habrá momentos en que el espectador se crea en mitad de una de las comedias gamberras de la mejor época de John Landis. El ambiente claustrofóbico y la sensación de urgencia que genera el hecho de que todo deba resolverse en una noche aderezan perfectamente el tono de locura que se pretende trasmitir. Sin embargo, no hay que dejarse engañar por el desparrame. El sentimiento sumergido que se irá dejando ver y que aflorará cada vez con más fuerza es el de una intensa melancolía y una honda emotividad. En relación con esto tenemos la potente carga simbólica que introduce la canción que da título a la película, todo un himno ochentero. Ese elemento musical será un factor determinante para que finalmente se consiga cerrar un final redondo que, por supuesto, no vamos a desvelar. La realidad es que *No controles* supone una grata sorpresa en tanto que producto tan efectivo como poco pretencioso, que nos muestra una manera diferente de hacer comedia y, sobre todo, una manera diferente de entender la comedia romántica. JUANMA CABAÑAS.

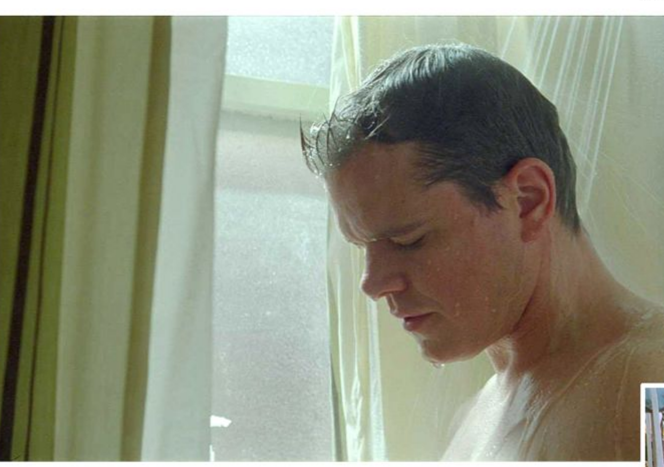
Título: No controles
Director: Borja Cobeaga
Reparto: Unax Ugalde, Alexandra Jiménez, Julián López, Miguel Ángel Muñoz, Secun de la Rosa
Estreno: 5 de enero

CRÍTICA CINE

MÁS ALLÁ DE LA VIDA

Mejor es callar

Dónde estamos? ¿Qué es este sitio? Aquí hemos venido a morir. Toda la historia de la literatura (y del cine, por extensión, como hijo ilegítimo y póstumo que es de la narrativa y del drama) puede reducirse a tres o cuatro arquetipos, a unas pocas preguntas fundamentales que el ser humano se viene haciendo desde la antigüedad. Los mitos, la más antigua herramienta para saber y conocer con la que contó el ser humano, recorren la historia del arte y de las religiones repitiendo los mismos motivos con variaciones. Las mismas preguntas que todavía hoy no han podido ser respondidas y que siguen acechando tanto las conciencias en las noches de insomnio como los subconscientes en los sueños.



Más allá de la vida formula una vez más la pregunta última de la muerte a través de tres historias distintas del mundo actual. Estas tres historias son las de un parapsicólogo que ha decidido dejar de hacer de médium a pesar de la rentabilidad del negocio para su hermano, un niño londinense que pierde a su hermano gemelo, y una sofisticada periodista francesa que se ve sorprendida por un tsunami durante unas vacaciones. Esta secuencia, la del tsunami, conforma un prólogo sensacional y efectista propio del cine de catástrofes que lleva rápidamente la trama al terreno mítico del descenso de Orfeo a los infernos. Luego, la película se vuelve grave y, con un acertado diseño de iluminación, constantemente construye contraluces y violentas sombras sobre los rostros indicando la inquietante presencia de los funestos presagios que experimentan los personajes.

Sin embargo, ni siquiera el sello de Clint Eastwood, caracterizado por la corrección canónica de una realización tan severa como elegante, es capaz de reflotar un guión flojo. Llama la atención que el ganador de un Óscar por una pieza maestra como *La Reina* (Stephen Frears, 2006) firme una historia insustancial llena de retales, de personajes irrelevantes que entran y salen de escena sin la imponente ley de la casualidad de David Lean (*Breve encuentro*, 1945) o la lógica del torbellino instaurada por Truffaut en *Jules et Jim* (1962).

Más allá de la vida intenta ser un Orfeo posmoderno y descreído tanto de la religión como del nihilismo porque quiere creer. Pero la trama enseguida se atasca, porque choca frontalmente con el límite. Nadie puede experimentar su propia muerte, y aunque lucha a golpes, se topa con la misma certeza que tenemos todos los vivos. Los muertos, muertos son, permanecen en silencio y nadie sabe ni puede saber qué hay más allá de ese incómodo trámite al que todo ser humano se debe enfrentar. Con todo, la película pasa de puntillas por la gran pregunta existencialista. No tiene la fuerza de un Orfeo, ni la solemnidad de un *Hamlet*, ni la emotividad de lágrima fácil típicamente *hollywoodiense* de *Siete almas*. De lo que no se puede hablar, mejor es callar.

MANUEL BROULLÓN.



Título: Hereafter (Más allá de la vida)
Director: Clint Eastwood
Reparto: Cécile De France, Thierry Neuvic, Matt Damon, Jessica Griffiths, Jay Mohr
Estreno: 21 de enero

TAMBIÉN LA LLUVIA

El efecto de la noche boliviana

En 1973, el gran François Truffaut sorprendió al mundo con *La noche americana*. Se trata de una inusual película en la que todo sucede detrás de las cámaras. Es decir, cuenta la historia de un equipo que rueda una película con todos los pormenores que surgen en torno a este acontecimiento. Tras *La noche americana* vino toda una corriente de pensamiento acerca de una estética del *making of*. Jean-Luc Godard, quien por los años 70 aún era el mejor amigo de Truffaut, incluso llegó a pronunciar la sugerente frase "toda película es el documental de su propio rodaje".

También la lluvia quiere ser una *noche americana* del siglo XXI. El guión de Paul Laverty sitúa la acción en Bolivia, en plena crisis del agua de 2000. Mientras los bolivianos se levantan contra la privatización de las compañías distribuidoras del agua en manos de grupos empresariales norteamericanos, el equipo creativo del director de cine Sebastián (Gael García Bernal) y del productor español Costa (Luis Tosar) está rodando una película histórica sobre Cristóbal Colón y Fray Bartolomé de las Casas. Los dos tiempos, el del pasado, tiempo de dominación sobre los indígenas, y el del presente, se solapan, se superponen, en un tono de denuncia. Porque la división y la violencia entre dominantes y dominados no han cambiado mucho en 500 años. Icíar Bollaín, que debutó como actriz con 15 años en *El sur* (Víctor



Erice, 1983), asume un importante reto en su carrera. En sus anteriores películas, la actriz y directora ha preferido historias intimistas, como la muy celebrada *Te doy mis ojos* (2003). Con *También la lluvia*, a pesar de salir a espacios exteriores con un número im-



portante de extras (nada menos que 4,000) y efectos de acción (explosiones, logradas tomas aéreas), la directora madrileña sigue poniendo interés sobre los personajes, en cuyo relieve los impecables trabajos de Luis Tosar, Karra Elejalde y Juan Carlos Aduviri trazan una evolución que acerca al espectador a la historia contada. Por el contrario, la presencia de un actor de la talla de Gael García Bernal pasa completamente desapercibida, cuyas interpretaciones en *El crimen del padre Amaro* (Carlos Carrera, 2002) o *La ciencia del sueño* (Michel Gondry, 2006) son memorables. Paradójicamente, y aunque es el protagonista, en el último tercio del filme pasa a ser un secundario. La película, de realización correcta y un ritmo capaz de enganchar gracias a unos personajes que se hacen atractivos, parece que abandona a la mitad algunos planteamientos interesantes, como la estética del *making of*. En lugar de ser una revelación de la verdad sobre lo que ocurre, como en la almodovariana *Los abrazos rotos*, la cámara auxiliar y de estética sucia claudica a los tres cuartos de hora, dando paso a la imagen impecable de la cámara de cine. Lamentablemente, la idea de la película dentro de la película no pasa de ser un simple pretexto narrativo.

MANUEL BROULLÓN

Título: También la lluvia
Director: Icíar Bollaín
Reparto: Gael García Bernal, Luis Tosar, Karra Elejalde, Raúl Arévalo, Juan Carlos Aduviri, Cassandra Ciangherotti
Estreno: 5 de enero



La relectura en los tiempos del remake

Jean-Luc Godard dedicó su ópera prima, *Al final de la escapada* (1960), a la Monogram Pictures, casa norteamericana productora de películas de gángsters de serie B. La dedicatoria aparece justo al principio de la película, a modo de anticipación de lo que vamos a ver. Michel Gondry, en un gesto parecido, adapta la histórica radionovela de los años 30 *The Green Hornet*, que ha sido llevada al cómic, a la televisión e incluso al cine en forma de serial en los años 40 por la Universal y en 2006 en el cortometraje francófono de Aurelien Poitrimoult del mismo nombre. Tanto Godard como Gondry revientan las formas y los tópicos. Es decir, practican el sano ejercicio de la relectura, aunque desde parámetros muy distintos.







En la actualidad, vivimos en la edad del remake, un tiempo en el que, sin precedentes, se estrenan todos los años películas que renuevan los hitos del pasado con mayor o menor fortuna. Por otra parte, a lo largo de esta temporada estamos asistiendo a una oleada de películas que juegan con los tópicos. Si *Megamind* o *Gru* revisan al villano, *Kick-Ass* o *The Green Hornet* se ocupan del héroe. Gondry hace una relectura megalómana del héroe, el antihéroe, lo absurdo, las explosiones y el trasfondo político que convive bajo su sello característico, la innovación de las formas fílmicas. La excelente banda sonora original compuesta por James Newton Howard jalona las ágiles persecuciones nocturnas iluminadas por chispas y disparos o la secuencia en la que la enorme pantalla de cine se fragmenta incluso en doce trozos como si de un videoclip se tratase. No olvidemos que Gondry ha tenido una prolífica carrera como realizador de videoclips antes de debutar como director de cine en 2001 con *Human Nature*.

El gamberro e hilarante guión firmado por Seth Rogen (que también encarna al protagonista, Britt Reid/El Avispón Verde), Evan Goldberg y George W. Trendle nos presenta a un antihéroe de los tiempos de Wikileaks. Britt Reid es un playboy que hereda de repente el imperio mediático de su padre, el periódico *The Centinel*. Resentido con el padre se propone convertirse en el héroe que nunca ha podido ser, aunque sus hazañas son interpretadas como crímenes. Con la ayuda de su asistente oriental Kato (John Cho), fabricante de todo tipo de accesorios propios del sofisticado Batman, se enfrenta al señor del mal de la ciudad y desenmascara al prestigioso fiscal Scanlon como un corrupto de primera. Un antihéroe de la verdad puesto en entredicho al igual que un incómodo Julian Assange.

Tanto el guión como la realización hacen estallar las formas entre chispas, explosiones y carcajadas provocadas por diálogos, acciones y bromas con el atrezzo (flotadores gigantes o el pendrive-sushi). El absurdo está por todas partes. La carcajada, garantizada. La revisión del tópico se convierte en una megalomanía de explosiones y retruécanos que hacen de una película marcada por la psicodelia y la estética de serie B una de las relecturas más interesantes del género de superhéroes en la era del habitual remake y del gastado homenaje. MANUEL BROULLÓN.

Título: The Green Hornet
Director: Michel Gondry
Reparto: Seth Rogen, Jay Chou, Christoph Waltz, Cameron Diaz, Tom Wilkinson, David Harbour, Edward James Olmos
Estreno: 14 de enero

CRÍTICA CINE

DE DIOSES Y HOMBRES

La heroicidad humilde





La nueva película del director Xavier Beauvois es la opción que Francia presenta este año a las candidaturas de los Óscar y llega a nuestras pantallas después de haber tenido un importante rodaje en los festivales internacionales, habiendo pasado por Cannes y Sevilla entre otras muchas citas. La trama argumental tiene su origen en una congregación de monjes de la Orden del Císter y los trágicos hechos que conmocionaron al país galo en el año 1999. La aureola que impregna a las películas que llevan la etiqueta de "basado en hechos reales" es con frecuencia una losa que puede actuar a modo de rémora y fuente generadora de prejuicios.

En el caso del título que nos ocupa, la diferencia es que la historia tiene una autonomía propia. El director, con gran intención y acierto, logra la emancipación del filme con respecto a los acontecimientos reales, obteniendo así una entidad en sí mismo gracias al enfoque y el punto de vista escogidos, que se alejan de cualquier tratamiento morboso o inculpatorio. Por el contrario, la situación se nos plantea en un fatalismo insorteable que acerca este relato a los clásicos recovecos de la Tragedia griega. En este caso se trata de un héroe coral el que se encuentra sumido en la incertidumbre de un destino dramático. El envite planteado se salva satisfactoriamente, en gran parte gracias a la soberbia interpretación del plantel de actores, que construyen unos personajes de incuestionable consistencia y que consiguen, a su vez, que el espectador les acompañe desde la cercanía y la emotividad. Una serie de procesos emocionales tan contradictorios como magistralmente trasmitidos nos lleva a compartir la experiencia casi como si fuera propia.

Es especialmente estimulante la presencia del mítico Michael Lonsdale dentro del reparto. Con esta inteligente intención comunicativa y la inestimable ayuda de los intérpretes, a los dones de la película debemos sumar una cuidadísima ambientación, así como una impecable realización y fotografía. No obstante, no podemos olvidar que posiblemente la cinta, en su afán por construir la empatía y la atmósfera envolvente, decide imponer un ritmo pausado que impone a fuego una ralentización de la acción dramática, hasta al punto de correr seriamente el riesgo de sacar al espectador de la misma. Muy posiblemente a la cinta le sobren algunos minutos de metraje y tampoco ayuda demasiado a mantener el interés el hecho de que el espectador sea capaz de anticipar lo que el final espera a sus protagonistas, no ya porque se trate de hechos conocidos por un gran número de espectadores, sino más bien porque la estructura configura una construcción previsible del relato.

Con todo, el resultado final es un producto bien conseguido, elaborado a fuego lento, con capacidad para atraer la atención de las personas religiosas y también de quienes no lo son. Sin duda, este largometraje colocará a su director en la órbita internacional y va a suponer un duro competidor para nuestra candidata, *También la lluvia*, de Icíar Bollaín. JUANMA CABAÑAS.

Título: Of Gods and Men
Director: Xavier Beauvois
Reparto: Lambert Wilson, Michael Lonsdale, Olivier Rabourdin, Philippe Laudenbach, Jacques Herlin
Estreno: 14 de enero



Retirados y extremadamente taquilleros

Parece ser que después de la fiebre del *remake*, que no terminará nunca, la tendencia de Hollwood en el pasado 2010 ha sido la de resucitar viejas glorias del cine de acción de los 80. El primer intento -exitoso y del que ya se espera secuela- fue *Los Mercenarios*, esa reunión de amiguetes de Stallone cuyo propósito fue llenar la pantalla grande de tiros, explosiones y testosterona. Viendo que la cinta recaudó más de 270 millones de dólares en todo el mundo, Warner Bros. decidió tirar de una de las personalidades que más dinero ha dado a la industria durante los 80 y 90 y con la que espera repetir el mismo éxito: Bruce Willis, protagonista absoluto de *RED*.

El título de la película -*RED: Retirado Extremadamente Peligroso*- es la designación para el estatus del personaje de Willis, quien se mete en la piel de un agente de la CIA ya retirado. A lo largo de la historia, él y sus amigos (un cachondo Morgan Freeman y un pasadísimo de rosca John Malkovich) se verán envueltos en una de las clásicas conspiraciones del gobierno que intenta eliminarlos porque poseen información peligrosa. ¿Para qué queremos más?





Afortunadamente, y al contrario de lo que le pasaba a *Los Mercenarios*, *RED* es una película hecha sin pretensión alguna. Mientras que Stallone intenta reavivar el género mediante golpes fallidos, Willis y sus amigos son conscientes de que ya dieron todas las palizas que tuvieron que dar en el cine en épocas pasadas. En *RED* tan sólo se han juntado un grupo de actores (muchos de ellos con Óscar) cuya intención es hacer que el espectador se lo pase en grande; nada más. Aquél que intente buscarle una lectura nostálgica a -por ejemplo- Helen Mirren empuñando una ametralladora va por el camino equivocado.

Otro de los grandes aciertos de la película es cómo Robert Schwentke, su director, lleva el ritmo y la acción. A la hora de manejar las secuencias espectaculares, Schwentke no se anda con las fantasmadas y escenas irreales que tanto ha habido en el cine de acción de la década pasada. Rueda de una manera austera, clásica y sin movimientos de cámara estrambóticos, algo que el espectador agradecerá.

El punto flaco de la película es el propio guión y la construcción de los personajes. Según transcurre la historia, el espectador puede terminar perdiendo el interés por una trama que parece no ir a ninguna parte o que, sinceramente, no nos importa. Por otro lado, a pesar de lo mucho que podamos divertirnos con la sonrisa picarona de Willis y con las locuras de Malkovich (lo mejor de la película, sin duda), se echa en falta una mayor profundidad a la hora de construir esos personajes tan adorables y locos. Aunque seguramente ese tema sea algo que resuelvan en la secuela. Porque -por si alguien que no conozca mucho Hollywood lo dudaba- habrá segunda parte, pero eso es un tema que merece otra crítica. ANTONIO DE LA MANO.

Título: RED (Retired Extremely Dangerous)
Director: Robert Schwentke
Reparto: Bruce Willis, Helen Mirren, Morgan Freeman, John Malkovich, Mary-Louise Parker, Karl Urban
Estreno: 28 de enero

CRÍTICA CINE

Ese 'otro' cine español

BLOG

Una película de Escándalo Films

Hay momentos en la historia de las artes en que las formas de tono menor, pequeñas piezas sin pretensiones guiadas por la ruptura de los códigos al uso, pasan por encima del canon y generan nuevos impulsos y fuerzas de innovación. *Blog*, ópera prima de Elena Trapé, podría convertirse en una de ellas. Desorientada en la maraña política, la industria cultural española se debate en decretos y subvenciones, al mismo tiempo que creadores solitarios consagrados como José Luis Guerín, Isaki Lacuesta o José María de Orbe, y savia nueva como Oliver Laxe (Premio FIPRESCI de la Crítica en Cannes 2010 por *Todos vos sodes capitans*) o Elena Trapé trabajan con silencio y dedicación desde los márgenes.



Blog pertenece a ese conjunto de películas que en 2010 irrumpen de manera silenciosa en el panorama con propuestas estéticas y narrativas innovadoras. La savia nueva se nota. Elena Trapé, alumna de la ESCAC (Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya) hace una propuesta fresca y ágil que nos recuerda a ese estilo marcadamente rebelde del Free Cinema británico, del Nuevo Cine Español o de la Escuela de Barcelona de los sesenta. Encuadres limpios, movimientos de cámara ligeros... explotación sistemática de estilos y componentes que están fuera del lenguaje cinematográfico.

Blog es la historia de un grupo de quinceañeras de una misma clase que deciden, como gesto de rebeldía, quedarse ambarazadas todas al mismo tiempo durante el viaje de fin de curso. Es un relato coral, en el que todas las chicas intervienen compartiendo protagonismo y confesiones. Se relacionan entre ellas en el ambiente hormonado de fiestas pijama y el silencio y la intimidad de sus habitaciones, mediante los servicios de mensajería instantánea a través de Internet. Podríamos adivinar que se trata del extendido Skype o del popular Messenger. También se graban a sí mismas en videodiarios. Miran directamente al espectador en esos encuadres espontáneos que todos capturamos con nuestras webcams y confiesan sus miedos, preocupaciones (especialmente sobre sexo) y sus peores complejos. El personaje se manifiesta ante el espejo con una fuerza arrolladora. Con una pequeña cámara de mano muy bien estabilizada que se pasan de una a otra graban su día a día y la madeja que va tejiendo su plan maestro. Las actrices están absolutamente naturales en unos encuadres también naturalistas, como podría hacer cualquiera de nosotros con nuestras cámaras domésticas. El silencio predomina sobre el bullicio y la elegancia de Elena Trapé, tanto en la escritura del guión como en el montaje, superan con creces a la versión televisiva que emitió Telecinco recientemente en forma de miniserie.

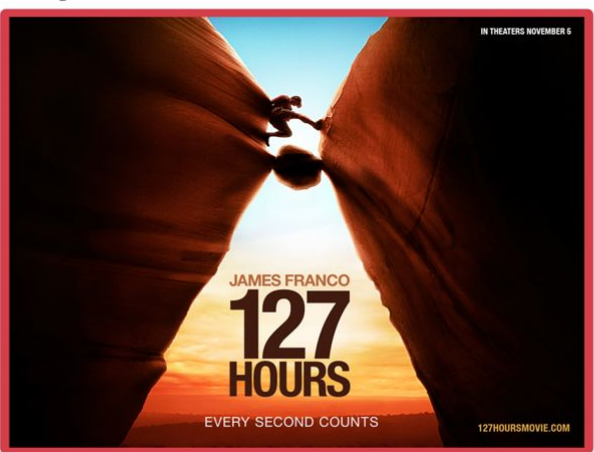
Elena Trapé, abanderada de la última promoción de la ESCAC, representa el principio de un nuevo Nuevo Cine Español que, si logra salir adelante, será ese otro cine que innove y busque nuevos caminos de creación y expresión del mismo modo que los jóvenes Saura, Borau o Martín Patino de los años 60 se constituyeron en alternativa a ese cine reiterativo y políticamente correcto de la época. MANUEL BROULLÓN.

Título: Blog
Director: Elena Trapé
Reparto: Candela Antón, Anna Castillo, Lola Errando, Sara Gómez, Lídia Torrent, Irene Trullén, Alada Vila
Estreno: 21 de enero

127 HORAS

Atrapados por la gran pantalla

127 *horas* llega a las carteleras con los ojos de la crítica fijos en ella, pues se trata de la nueva película del director británico Danny Boyle, quien ganó hace dos años el Óscar a Mejor Director y Mejor Película por *Slumdog Millionaire*. Cuando una cinta se estrena en estas circunstancias -ser la sucesora de la ganadora- nunca lo tiene fácil, puesto que las expectativas que deja la anterior película son tan altas que quizá más de un espectador se lleve una decepción. *127 horas* ni persigue al mismo público ni tiene las pretensiones de *Slumdog*, una película casi construida a la perfección para ganar premios. En esta ocasión nos encontramos con un relato completamente intimista, casi teatral, donde Boyle se atreve a experimentar con la cámara, con el montaje, con los sentimientos de su único protagonista y con las sensaciones de nosotros, los espectadores.



127 horas cuenta la historia real de Aron Ralston, un intrépido montañista norteamericano tristemente famoso porque en mayo de 2003, durante una escalada en Utah, sufrió una caída. Tras varios días inmovilizado e incapaz de encontrar una solución, tuvo que tomar una dramática decisión -que desde aquí no desvelaremos-. Lo que sí hacemos es advertir a aquellos espectadores sensibles que se armen de valor, pues según transcurre el tiempo uno intuye cuál será esa decisión. Por el contrario, a aquellos espectadores



que sean tan valientes como lo fue Aron Ralston (y que no se tapen los ojos, por supuesto) les decimos que se van a encontrar con la que quizás sea la mejor escena del año, una escena tan dura de aguantar como la decisión a la que se vio obligado a tomar.

Danny Boyle realiza un ejercicio de cine magistral, pues es capaz de sostener un relato de más de hora y media con muy pocos elementos. Al igual que la cinta española *Buried* (Rodrigo Cortés, 2010), el espacio en que Boyle puede mover la cámara es mínimo, pues Ralston se encuentra atrapado en un pequeño pasillo de rocas. Al director inglés no le queda otra solución narrativa que jugar con los recuerdos de la niñez y adolescencia, esa juventud idílica llena de amor y despreocupaciones donde todo parecía perfecto, para llevar al personaje de Ralston a las puertas del infierno y de la propia muerte. James Franco, responsable de sostener todo el peso dramático, realiza una actuación portentosa de las que no se olvidan en años. Franco y Boyle consiguen que nosotros, espectadores cómodamente sentados en nuestras butacas, nos revolvamos en el asiento y suframos al igual que hizo Ralston por no poder movernos. Actor y director, apoyados por la bellísima partitura de A. R. Rahman y por los temas de la banda sonora (compuestos por Sigur Rós) cierran un relato mágico, en el que sus últimos diez minutos supondrán una completa liberación para el cuerpo y el espíritu. ANTONIO DE LA MANO.

Título: 127 Hours
Director: Danny Boyle
Reparto: James Franco, Kate Mara, Amber Tamblyn, Sean Bott, Treat Williams, John Lawrence
Estreno: 4 de febrero

VÍDEOS PARA LEER

POR: LOLA TEMBLADOR.

BOOK TRAILERS

UN **BOOK TRAILER** ES LA NUEVA TÉCNICA QUE PERMITE A LAS EDITORIALES PUBLICITAR SUS LIBROS DE FORMA **VISUAL**: DESDE EL AUTÉNTICO TRÁILER CINEMATOGRÁFICO HASTA EL MÁS SIMPLE MONTAJE CON MÚSICA Y TEXTO, PASANDO POR VÍDEOS CON FOTOGRAFÍAS O ANIMACIONES.





En 2002, Sheila Clover, una visionaria en marketing, introdujo en el mercado el término *book trailer* para, un año más tarde, registrarlo. Clover es la directora ejecutiva, CEO en inglés -Chief Executive Officer-, de Circle of Seven Productions, la principal empresa en producción de *book trailers* y *book teasers* en Estados Unidos. Su idea es sencilla: crear tráilers como los cinematográficos, pero para libros. Aunque el primer *book trailer* se publicó en 2003, no es hasta 2005 y gracias a la irrupción de YouTube, cuando los vídeos en la red empiezan a cobrar protagonismo.



ENTREVISTA A CHRISTIAN VERDÚ

MARKETING ONLINE Y DIGITAL DE RANDOM HOUSE MONDADORI

En España, Random House Mondadori, uno de los grupos editoriales más activos en este campo, creó en 2007 su propio canal de YouTube para subir sus *book trailers*. Christian Verdú recuerda cómo empezó a funcionar este canal a partir de una sencilla pregunta: "¿por qué los tráilers han de reservarse a las películas? ¡Los libros son tanto o más espectaculares, emocionantes, intrigantes, románticos, divertidos! De ahí nuestra vocación multimedia. YouTube se ha convertido en una de las fuentes de información más importantes en Internet y teníamos muy claro que nuestros libros tenían que estar ahí, en un canal literario en el que los lectores pudieran encontrar, no sólo tráilers, sino también entrevistas con autores y eventos literarios".

¿Se puede cuantificar el valor en lo referente a ventas de esta nueva técnica?

Es difícil medir el impacto de una herramienta online en las ventas físicas de un libro (con el *eBook*, naturalmente, esto va a cambiar). Para nosotros, que no pensamos en términos de clientes, sino de lectores, la eficacia se mide más bien en la capacidad de los tráilers para ilusionar al lector y animarlo a compartir el descubrimiento con los amigos: los tráilers seducen, intrigan, emocionan y divierten según vaya a hacerlo el libro. Ésa es la promesa que ponemos en circulación con el tráiler, y las estadísticas de difusión dentro y fuera de YouTube confirman que se trata de una excelente herramienta para fomentar en Internet el boca a oreja que tanto beneficia a los buenos libros.

¿Cómo se eligen los libros que tendrán tráiler? ¿Cómo es el proceso de creación de los tráilers literarios?

Un libro espectacular requiere un tráiler espectacular; un libro intimista y delicado; un tráiler intimista y delicado. No todos los libros se prestan igualmente a un tráiler y a la hora de decidir entran en función, naturalmente, cuestiones presupuestarias, pero también las preferencias de los lectores. Si los posibles lectores de un libro, por ejemplo, no son demasiado dados a utilizar Internet, no tiene mucho sentido poner un tráiler en circulación en la red.
En cuanto a la elaboración, algunos los hemos hecho nosotros mismos con muy pocos medios. Otros más sofisticados, que han ganado incluso premios en certámenes internacionales, se han encargado, obviamente, a agencias especializadas.

¿Hay un público suficiente para que podamos ver estos tráilers en la televisión o en el cine?

Sí que hay público lector para este tipo de contenidos. Nuestro canal de YouTube no para de sumar suscriptores y amigos. Además ya existe, efectivamente, algún proyecto televisivo en torno a los tráilers literarios. Lo que está claro es que el previsible progreso de la WebTV va a ir desdibujando progresivamente las fronteras entre televisión e Internet. El futuro es multimedia, transmedia y... ¡literario!

CRÍTICA LITERATURA

Las cajas de luz

Febrero, el mes más largo

La novela empieza con una cita del libro *The Twelve Seasons*, obra del escritor y crítico americano Joseph Wood Krutch, que dice así: "El cargo más grave que puede imputársele a Nueva Inglaterra no es el puritanismo, sino el mes de febrero". Buena introducción para *Las cajas de luz*, una moderna fábula sin moraleja en la que un pequeño pueblo ha sido tomado por un Febrero eterno, que lo tiñe todo de gris y que drena la alegría de sus habitantes causándoles un frío perpetuo. Para añadir más tristeza a los sufridos ciudadanos, el vuelo y todo lo relacionado con él está prohibido: hasta los pájaros esperan quietos en los árboles que Febrero acabe. En forma de represión, una secta de sacerdotes vigila que la prohibición se cumpla, dispuestos en todo momento a destruir a hachazos cualquier violación. Sin embargo, cuando los niños empiezan a desaparecer, cansado del desánimo, el pueblo comienza una guerra contra Febrero auspiciada por un grupo de misteriosas figuras con coloridas máscaras de aves.


Haz clic para ver el tráiler

La historia es narrada a través de unas cortas secciones, que suelen ocupar una sola página, en la que se alternan los puntos de vista de los diferentes protagonistas. Shane Jones, el autor, incluye entre los relatos de los personajes diversas notas, por así llamarlas: una relación de niños desaparecidos, las transcripciones de notas escritas a mano, un informe de los sacerdotes que han estado espiando a la gente del pueblo, unas listas con posibles curas para Febrero e incluso una en la que aparecen una serie de artistas (de antes y de ahora) que "han creado un mundo de fantasía para tratar de curar la tristeza". Innovadores elementos que, junto al uso de diferentes tipos de letra y tamaños de fuente, añaden consistencia a un fantástico (en todas sus acepciones) relato. Así, por ejemplo, los susurros de los personajes tienen un tamaño menor, por lo que el lector acaba también murmurando.

En uno de los momentos más brillantes de la novela, Thaddeus Lowe, el principal protagonista, tras haber sufrido una tragedia familiar, se sienta en la helada calle emocionalmente destruido. En este parte, cada página contiene únicamente de una a tres líneas, de forma que se aprecia visualmente el vacío que Thaddeus siente. La línea que cierra este episodio, pequeña y perdida en la página, crea la sensación de una voz débil, que casi nos susurra al oído, produciéndonos un escalofrío, una mezcla de tristeza y esperanza.

Por otra parte, Febrero no es sólo un mes sin fin. Es una figura antropomórfica, alguien distante, un casi dios que vive en el cielo y que castiga al pueblo con un sempiterno frío y una pesada melancolía.



Shane Jones ha jugado (y ganado) con la ficción narrativa en *Las cajas de luz*, un libro breve pero que dibuja un maravilloso lienzo de imaginativas y perdurables imágenes con las palabras como único pincel. LOLA TEMBLADOR.

Título:	Light Boxes
Autor:	Shane Jones
Editorial:	Mondadori
Páginas:	134
Precio:	13,90 € / 9,99 € (eBook)
Fecha de salida:	21 de enero

Aventuras y desventuras del chico centella

Los felices años 50

Así como *Los Simpson* es una sátira de la actual (y no únicamente) sociedad estadounidense, *Aventuras y desventuras del chico centella* lo es de los idílicos años cincuenta. Bill Bryson, famoso autor de *Una breve historia de casi todo* (RBA, 2004), narra con un gran sentido del humor cómo fue su infancia en la capital de Iowa, Des Moines. Sin embargo, el libro no es una biografía al uso, y no sólo por las exageraciones que hacen del todo imposible que lo que cuenta sucediera de esa forma, sino por la descarada crítica del despreocupado país norteamericano.

Bill Bryson empieza su historia con una escena que todos hemos vivido: aquella en la que, siendo pequeños, nuestros padres nos avergüenzan ante una nutrida multitud. De este universal sentimiento de vergüenza ajena a "estos no pueden ser mis padres biológicos" sólo hay un paso, y el joven Bryson lo dio, aunque a su peculiar manera. Un día encontró una vieja sudadera con un rayo sobre el pecho y descubrió que él pertenecía al planeta Electrón, que su padre, el rey Volton, en un último acto en vida, lo trajo a la Tierra antes de que su planeta estallara en "mil millones de pedazos de escombros de color pastel". Así, ataviado con el Jersey Sagrado de Zap, en el que se basaban sus superpoderes, el látigo y la espada del Zorro, el arco y el carcaj con flechas de Robin de los Bosques, una brújula, el kit oficial de supervivencia de los *boy scouts* y otros muchísimos elementos más (que en conjunto sumaban unos 35 kilos), Bill Bryson se convertía en el chico centella, ese superhéroe que "eliminaba capullos".



Haz clic sobre la imagen de abajo para ver el divertido tráiler (en inglés) de *Aventuras y desventuras del chico centella*. ¡No os perdáis el canal en YouTube del autor!



Pero como decíamos, Bryson no nos provoca carcajadas únicamente con sus anécdotas infantiles, también lo hace con sus irónicas observaciones sobre los temas estrella de los años 50: la televisión, los nuevos electrodomésticos, la bomba de hidrógeno, los adolescentes, el comunismo, el sexo, los cigarrillos... Los estadounidenses, con una mezcla de optimismo e impaciente desesperanza, estaban fascinados con la devastación nuclear, o con cualquier otro desastre que pusiera fin a todo rastro de vida. Muchos estaban convencidos de que esto acabaría pasando y, sin embargo, se sentían completamente tranquilos en sus quehaceres diarios. "Quién sabe lo que estaría pensando nadie en los años cincuenta sobre nada en concreto, o incluso si pensaban, a secas". ¿Dirán lo mismo de nosotros en un futuro? Bryson cierra su biografía con una reflexión sobre nuestro presente. Lo maravilloso que hubiese sido combinar algunas de las cosas que hicieron de la década de los 50 una época diferente y única, con los avances de hoy en día.

LOLA TEMBLADOR.

Título: **The Life and Times of the Thunderbolt Kid**
Autor: **Bill Bryson**
Editorial: **RBA**
Páginas: **336**
Precio: **19€**
Fecha de salida: **20 de enero**

THE ALL
AT
40 ANIV



Pocas ocasiones se van a presentar mejores que ésta para reclamar la importancia y la influencia de un guitarrista como Duane Allman y de un álbum como *At Fillmore East* de The Allman Brothers Band, grabación que es sin duda una de las obras cumbre de los setenta. No sólo en este año 2011 se conmemora el 40 aniversario tanto de la publicación del disco como la muerte del que fuera guitarrista de la banda, sino que además estas efemérides coinciden con la publicación de *Low Country Blues*, álbum de versiones que es el primer disco de estudio en 14 años de Gregg Allman, uno de los miembros fundadores de la mítica banda de rock sureño, al que también dedicaremos un espacio en este artículo.
Por: ABEL GUEROLA.

Es justo reconocer que, a priori, es difícil saber si un aniversario como éste va a tener mucho eco mediático en un año en el que probablemente casi toda la atención, si hablamos de homenajes y de ejercicios de nostalgia musicales, esté centrada en recordar que hace veinte años el *Nevermind* de Nirvana se convirtió en el álbum referencial para una generación y en la punta de lanza de un movimiento como el grunge. Esperemos que, además de para acordarnos de Kurt Cobain y hablar de los nuevos álbumes de bandas como R.E.M. o los largo tiempo desaparecidos The Strokes (salvo retrasos, ambos discos se publican en abril), en los próximos meses quede también algún hueco, por qué no, para recordar a Duane Allman y para colocar un álbum como *At Fillmore East*, a menudo olvidado entre las nuevas generaciones, donde se merece. Puede que este desconocimiento se deba a que este álbum es una obra claramente de una época, la primera mitad de los setenta, en la que se tenía una idea muy distinta a la actual de lo que debía ser y lo que debía representar un álbum en vivo. O, por poner un ejemplo gráfico, si a una persona acostumbrada a los directos de hoy en día, a menudo tan pasados por el estudio que las canciones suenan prácticamente idénticas a su versión en disco, le pones en frío, por escoger una, la versión de 19 minutos que los Allman Brothers se marcan del *You Don't Love Me*, es difícil saber cómo puede reaccionar. Esta recreación del clásico de Willie Cobbs muestra a las claras al oyente los niveles de magia y compenetración que la banda alcanza en esta grabación. Y no sólo es cuestión de no retocar demasiado una toma para conseguir esa "magia" (detrás de un álbum como el que hoy nos ocupa, sin ir más lejos, hubo un gran trabajo de edición por parte del productor Tom Dowd). Se trata de algo un poco más complejo.

Los directos que llegan a clásicos normalmente transmiten autenticidad, pasión, energía y tienen ese "algo" intangible e indescriptible que hace sentir al oyente que se encuentra ante un momento grande y único. Que esta descripción encaje como un guante a *At Fillmore East* y no se pueda aplicar a casi ninguna

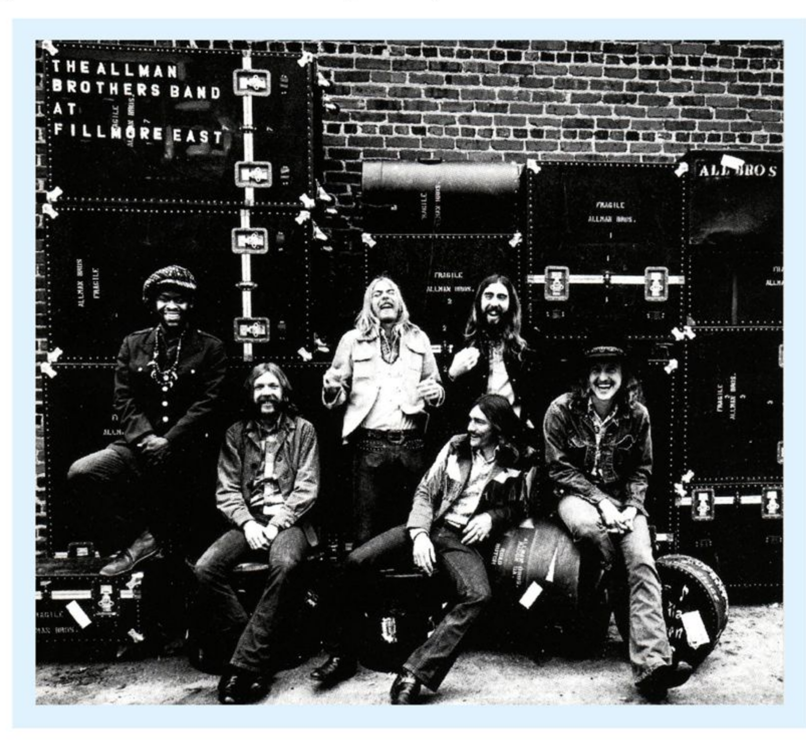
LMAN BROTHERS BAND FILLMORE EAST: ERSARIO (1971-2011)

LOS DIRECTOS DE HOY EN DÍA ESTÁN A MENUDO TAN PASADOS POR EL ESTUDIO QUE LAS CANCIONES SUENAN PRÁCTICAMENTE IDÉNTICAS A SU VERSIÓN EN DISCO

grabación en vivo de los últimos diez años explica que éste se haya convertido en leyenda y, también, que el concepto de "álbum en directo" esté algo denostado en la actualidad. Ante este panorama, es fácil identificarse con la frase que cerraba una reseña sobre Joy Division publicada hace unos años en *Mondosonoro*: "los álbumes en directo actuales, ni son directos, ni leches."

Volviendo al álbum *At Fillmore East*, aunque a día de hoy es un hecho que es el disco más famoso, más representativo y también más vendido de la banda de Macon (Georgia), también es cierto que, haciendo un repaso a cómo estaban las cosas en 1971, cabía la posibilidad de que ésta obra hubiera pasado sin pena ni gloria cuando se publicó. En aquel momento, los Allman Brothers habían publicado dos discos de estudio (*The Allman Brothers Band* en 1969 e *Idlewild South* en 1970), que habían sido tan aclamados por la crítica como ignorados por el gran público. Y lo cierto es que la dinámica podría no haber cambiado con su tercera obra. Si a las escasas ventas de estos álbumes se unía la gran reputación que al mismo tiempo había alcanzado el grupo por sus directos, resulta evidente que lanzar un álbum en vivo era una buena, y casi la única salida, ya que otro disco sin éxito probablemente hubiera sido el último.

Tal vez precisamente porque gran parte de la fama de sus actuaciones se debía a sus alargadas *jams*, los Allman Brothers, sabiamente, optaron en *At Fillmore East* por no mostrar todos sus ases nada más empezar. De este modo, el sexteto liderado por los propios hermanos Gregg (organista y cantante) y Duane Allman (guitarrista) y completado por el bajista Berry Oakley, el guitarrista Dicky Betts, y los bateristas/percusionistas Jai Johanny Johanson y Butch Trucks, comienza enseñando una versión bastante amable y accesible de su sonido. La que era originalmente la cara A del primero de los dos vinilos que ocupaba el concierto la forman tres





Como casi todo lo que rodea a una obra como ésta, la portada de *At Fillmore East* también tiene una historia antológica detrás. Puede que a muchos les resulte llamativo ver a los seis miembros de la banda riéndose en la fotografía de la portada, pero lo cierto es que tanta jovialidad tiene su porqué.
Es sabido que los Allman Brothers encontraban las sesiones fotográficas algo insufrible y que las hacían sólo porque no quedaba más remedio. Con esta premisa Jim Marshall, el fotógrafo encargado de hacer la sesión para la futura portada del disco -que, por cierto, se hizo en Macon, ciudad que nada tiene que ver con la sala Fillmore East de San Francisco-, llevaba muchas docenas de fotos realizadas y no conseguía reflejar otra cosa que no fuera el soberano aburrimiento que tenía la banda en aquel momento.

En un momento dado, Duane Allman pidió un descanso para acercarse a saludar a un amigo suyo que había visto al otro lado de la calle. La sorpresa de la banda fue mayúscula cuando le vieron regresar al rato con una gran bolsa de cocaína en la mano. Aquel supuesto amigo era en realidad un camello con el que el guitarrista se había citado. Todos los músicos empezaron a reírse cuando vieron la situación. Jim Marshall supo que aquel momento era inmejorable para hacer una gran foto y lo cierto es que Duane, lejos de disimular, ni siquiera se preocupó de esconder la bolsa, que lleva perfectamente agarrada en su mano derecha en la foto definitiva del álbum.

relecturas de clásicos del blues y del R&B, rotundas y llenas de *groove*, pero bastante fieles a sus versiones originales. Frente a esta contención la cara B, por el contrario, estaba ocupada por una sola canción, la ya mencionada versión del *You Don't Love Me* y, sí bien los tres temas anteriores son excelentes, aquí ya comienza el verdadero espectáculo. En sus casi veinte minutos de duración hay subidas, bajadas, cambios de ritmo, improvisaciones inverosímiles... todo ello coronado por unas guitarras finales que pueden ser consideradas, y no sería exagerado, uno de los momentos más estremecedores y cargados de lirismo de toda la música contemporánea.

El segundo vinilo daba comienzo con dos temas propios, los cuales han sido pocas veces descritos de forma tan certera como en el libro *1001 Discos que hay que escuchar antes de morir*, publicado en España por la Editorial Grijalbo: "Aquí hay más telepatía que *boogie*. Dad a un millón de bandas de bar un millón de actuaciones y nunca igualarán el fluido intercambio que caracteriza los originales *Hot 'Lanta* e *In Memory of Elizabeth Reed*".

Como cierre la banda reserva otro tema propio, *Whipping Post*, canción que tiene entre sus muchos hallazgos abrir con un compás tan atípico en el rock como un 11/8. Después de una actuación tan épica, tan electrizante, sólo es posible uno de esos finales en los que se pone toda la carne en el asador y los músicos no se guardan nada. Consecuentemente, la banda convierte una pieza con una duración normal en su versión de estudio en una enormidad de 22 minutos durante los que el sexteto no deja de crecer en ningún momento, mientras se embarca en un verdadero *tour de force* que culmina con una lluvia de aplausos por parte del público. Es un colofón prácticamente perfecto para un disco y un directo brillantes.

"DAD A UN MILLÓN DE BANDAS DE BAR UN MILLÓN DE ACTUACIONES Y NUNCA IGUALARÁN EL FLUIDO INTERCAMBIO QUE CARACTERIZA LOS ORIGINALES HOT 'LANTA E IN MEMORY OF ELIZABETH REED"

Puede que la mayor virtud de *At Fillmore East* sea, además de conseguir transmitir la complicidad y la sinergia de una gran sesión de jazz entre los seis músicos que lo grabaron, la capacidad que demuestran los Allman Brothers para lograr de una paleta sonora tan amplia, rica y exuberante, un discurso musical de gran solidez y coherencia. De hecho, logran que al oyente le parezca que mezclar rock, blues, R&B, jazz, country, soul, música latina y psicodelia en una sola obra parezca la cosa más fácil y natural del mundo.

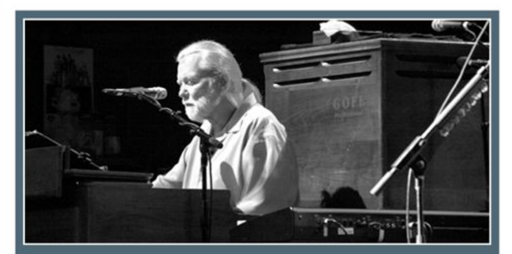
Al poco tiempo de salir a la venta, en el mes de marzo, el álbum ya se había convertido en un gran éxito de ventas, al mismo tiempo que era aclamado y considerado una obra maestra de forma prácticamente unánime por toda la prensa musical de la época. Parecía que la falta de suerte que les había acompañado hasta ese momento se había acabado, que 1971 iba a ser el gran año de los Allman Brothers y que el siguiente paso era el estrellato masivo. Desgraciadamente, y como suele



pasar en el rock sureño, la desgracia se cebó con la banda cuando ésta se encontraba en su mejor momento. El 29 de octubre de aquel mismo año, Duane Allman moría en un accidente de tráfico al estrellarse cuando iba conduciendo su Harley Davidson contra un camión en Macon, en la intersección de las avenidas Hillcrest y Bartlett. El mundo perdía, de esta forma tan poco poética, a un guitarrista genial y visionario, a un intérprete carismático y magnético como pocos. Al igual que Hendrix, el mayor de los Allman dejó, a pesar de morir tan joven (sólo tenía 24 años), un legado incalculable, convirtiéndose en una influencia básica para muchísimos guitarristas posteriores.

Por si esto fuera poco, la tragedia volvió a golpear a la banda tras una casualidad tan inexplicable que roza lo inquietante. Casi un año exacto después (el 12 de noviembre de 1972), a sólo tres manzanas de donde había muerto Duane, y en un accidente de moto también, moría el bajista Berry Oakley. Aunque en un grupo con un órgano y dos guitarristas de tanto nivel su función estaba destinada a ocupar un discreto segundo plano, esto sólo era así en apariencia. Sus líneas de bajo, capaces de pasar de lo sólido a lo sinuoso en un segundo, y su gran sentido e intuición para la improvisación eran un elemento muy característico del sonido de los Allman Brothers Band.

Tras tanta desgracia, puede que cualquier banda se hubiera hundido, pero éste no fue el caso de los de Georgia. Contra todo pronóstico, Gregg Allman y el resto del grupo optaron por seguir adelante, buscando nuevos músicos con los que sustituir a los que se habían ido. Y lo cierto es que, aunque la tarea no fue nada sencilla, esta nueva formación mantuvo la esencia de la original y, al menos durante toda la primera mitad de los setenta, siguió publicando discos de un grandísimo nivel. Al final, el gran éxito masivo no llegó, paro tampoco les hizo falta para dejar unos de los legados más interesantes del rock americano de los setenta.



Viejo rockero legendario de más de sesenta se mete en un estudio para grabar un disco de versiones de clásicos". Aunque hay gloriosas excepciones como el *Raising Sand* de Robert Plant y Alison Krauss de 2007, una descripción como ésta nos hace pensar en lo último de Phil Collins o en los discos de recopilaciones de clásicos de la canción melódica que grabó Rod Stewart hace unos años. Y hasta en esos momentos es inevitable sentir cierto repelús. Por esta razón, cuando se supo que Gregg Allman se encontraba preparando un disco de versiones de clásicos del blues, del country y del folk tradicional americano, era normal albergar cierto grado de desconfianza.

Por suerte para los fans del que fuera miembro de los Allman Brothers, las sospechas se disipan al escuchar *Low Country Blues* y comprobar que, entre sus doce temas, hay poco o ningún espacio para el aburrimiento y la autocomplacencia a veces tan típica de estas obras. Aunque llevaba catorce años sin publicar nuevo material, se ve que Gregg Allman no se ha olvidado de lo que es cantar un blues con clase y corazón. Ni de interpretar con garra y furia cuando la ocasión lo requiere. Las versiones, además, han sido sabiamente escogidas, ya que los doce temas se amoldan perfectamente a la cálida voz y al acento profundamente sureño de Gregg. En cuanto a la banda, formada por músicos veteranos y excelentes, es todo un ejemplo de buen gusto, mesura y contención, sabiendo en que canción conviene sonar casi en formato acústico y cuándo hay que ponerse suntuoso y tirar de vientos metales, como en las estupendas relecturas de *Blind Man* y *Just Another Rider*.

Aunque no llegue al nivel del ya mencionado *Raising Sand* y, obviamente, no se pueda comparar con el huracán psicodélico que eran los Allman Brothers y sus *jams* memorables, *Low Country Blues* es un regreso dignísimo de uno de los músicos grandes de Estados Unidos.

Giant nunca deja de crecer...

seguimos buscando colaboradores en cualquier área de la revista

si estás interesado:
contacto@giant-magazine.com